

**PLANTEAMIENTO DE MÉTODO PARA EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN DE LA
PELÍCULA “EL PADRE, EL HIJO Y EL ESPÍRITU SANTO” COMO GUÍA PARA
LA ELABORACIÓN DE FUTURAS PRE PRODUCCIONES ANIMADAS
COLOMBIANAS**

JUAN CAMILO GONZÁLEZ SÁNCHEZ

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI**

2014

**PLANTEAMIENTO DE MÉTODO PARA EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN DE LA
PELÍCULA “EL PADRE, EL HIJO Y EL ESPÍRITU SANTO” COMO GUÍA PARA
LA ELABORACIÓN DE FUTURAS PRE PRODUCCIONES ANIMADAS
COLOMBIANAS**

JUAN CAMILO GONZÁLEZ SÁNCHEZ

**Proyecto de grado para optar al título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

Director

JUAN MANUEL ACUÑA

Comunicador Social

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI**

2014

Nota de Aceptación

Aprobado por el comité de grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

JHON GÓMEZ

Jurado

CARLOS CASTRO

Jurado

Santiago de Cali, 15 de mayo de 2014

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	14
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. OBJETIVOS	18
3.1. OBJETIVO GENERAL	18
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
4. MARCOS DE REFERENCIA	19
4.1. MARCO HISTÓRICO	19
4.1.1 Orígenes de la animación	21
4.1.2. Animación en Latinoamérica	33
4.1.3. Antecedentes locales	35
4.1.4. Animación en Colombia	35
4.1.5. La era digital	39

4.2. MARCO TEÓRICO	43
4.2.1. La tercera dimensión	43
4.2.2. Preludio al diseño de producción	46
4.2.3. Diseño de producción	48
4.2.4. Director de arte	67
4.2.5. Arte conceptual	68
4.2.6. Director de fotografía	74
4.2.7. Planteamiento del Método	76
4.2.8. Aspectos del planteamiento	78
 5. PASOS PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	 86
5.1. METODOLOGÍA APLICADA AL GUION “PADRE, HIJO Y ESPÍRITU SANTO”	89
5.1.1. Primer paso: Lectura de guion	89
5.1.2. Segundo paso: inventario de diseño	90
5.1.3. Tercer paso: Generar un concepto visual	90
5.1.4. Cuarto paso: Distribución de los recursos	110
5.1.5. Quinto paso: Recopilación de información.	111
5.1.6. Sexto paso: Selección de información	123
5.1.7. Séptimo paso: Definir la paleta de color	124
5.1.8. Octavo paso: Definir el estilo visual	145
5.1.9. Noveno paso: Creación y diseño	146
5.2. MARCO CONCEPTUAL	168
 6. METODOLOGÍA	 171

6.1. TIPO DE ESTUDIO Y DISEÑO GENERAL.	172
6.2. PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN.	172
7. ENTREVISTAS	173
7.1. ENTREVISTA 1	173
7.2. ENTREVISTA 2	179
7.3. ENTREVISTA 3	182
7.4. CONCLUSIONES ENTREVISTAS	184
8. RECURSOS	185
8.1. TALENTO HUMANO	185
8.2. RECURSOS FINANCIEROS	185
8.3 RECURSOS INSTITUCIONALES	186
9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	187
10. CONCLUSIONES	188
BIBLIOGRAFÍA	189
11. ANEXOS	195

CONTENIDO

	Pág.
Figura 1. Departamento artístico cine de acción real	55
Figura 2. Film hierarchy (simplified)	56
Figura 3. Departamento artístico en un film de animación	57
Figura 4. Referencias y maquetas de la película Schindler's List	60
Figura 5. Referencias biblia de retales y maquetas de la película House of Spirits	62
Figura 6. Procesos de diseño, cortometraje En Agosto	64
Figura 6. (Continuación)	65
Figura 6. (Continuación)	66
Figura 7. Tangled character concept artwork	69
Figura 8. Ilustración Divina Comedia "El infierno canto V" Gustave Dore	94
Figura 9. Ilustración Divina Comedia "El infierno canto V" Gustave Dore	95
Figura 10. Tríptico, La expulsión del paraíso; El carro de heno; El infierno. El Bosco. Museo el Prado, Madrid.	97
Figura 11. Luca Signorelli, Predicación del Anticristo, detalle, 1499-1504, fresco de la capilla de la Madonna de San Brizio, Catedral de Orvieto.	102
Figura 12. Honoré Daumier, Dos abogados y la Muerte, sugki XIV, Winterhur, Oskar Reinhart Collection	105
Figura 13. Clarinada, Año V, No. 51, Julio de 1941	107

Figura 14. Clarinada, Septiembre de 1940	108
Figura 15. Armadura de cubierta par e hilera	118
Figura 16. Paleta de color global (pueblos)	131
Figura 17. Paleta de color Demetrio Núñez alias Revancha	133
Figura 18. Paleta de color cura Miguel Ángel	136
Figura 19. Paleta de color Don Pedro	138
Figura 20. Paleta de color Hipólito Buendía	140
Figura 21. Paleta de color Demetrio Núñez (Hijo)	142
Figura 22. Paleta de color María Barbosa	144
Figura 23. Russell y Carl personajes de la película UP	147
Figura 24. Cuadro de equivalencias	149
Figura 25. Modelo actancial	150
Figura 26. Esquema actancial 1 “Padre, hijo y espíritu santo”	151
Figura 27: Esquema actancial 2 “Padre, hijo y espíritu santo”	152
Figura 28. Tangled concept art	167
Figura 29. Fragmento cortometraje En Agosto	175
Figura 30. Fragmento cortometraje En Agosto	176
Figura 31. Fragmento cortometraje En Agosto	178
Figura 32. Portada cómic Chico y Rita	180

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Equipo de producción y flujo de trabajo en animación	51
Cuadro 1. (Continuación)	53
Cuadro 1. (Continuación)	54

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. (Guion El padre, el hijo y el espíritu santo	195
Anexo B. Esquema metodológico	195
Anexo C. Tabla descriptivos por escenas	195
Anexo D. Tabla de referentes arquitectónicos	195
Anexo E. Gama cromática	195
Anexo F. Análisis cromático	195
Anexo G. Tabla estilo visual	195
Anexo H. Tabla referentes personajes	195
Anexo I. Ilustraciones	195

RESUMEN

El planteamiento de método para el diseño de producción de la película “EL PADRE, EL HIJO Y EL ESPÍRITU SANTO” como guía para la elaboración de futuras pre producciones animadas colombianas, nace de la necesidad de ahondar en un campo inexplorado y en procura de dar una solución a una problemática detectada: La carencia de una metodología para trabajar el diseño de producción y el desconocimiento del rol de diseñador de producción y de su importancia dentro de un film en el contexto nacional (Colombia), tomando en consideración los condicionantes de trabajo generales para las producciones nacionales (falta de recursos y carencia de una industria cinematográfica consolidada).

Palabras clave: Metodología, diseño de producción, pre producción, industria cinematográfica, animación.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como finalidad el planteamiento de un método que permita el desarrollo del Diseño de producción de cualquier película de animación, de corta o larga duración, Tomando como base para ejemplificar ciertos aspectos del proceso de diseño la futura película animada “El padre, el hijo y el espíritu santo”. La realización de este planteamiento se debe a la necesidad de sentar un precedente en este campo del diseño de producción, ya que en nuestro país (Colombia) el término es prácticamente desconocido y no se tienen muchos referentes que indiquen el uso de esta figura (diseñador de producción) como herramienta primordial para el desarrollo de producciones animadas.

Ver Anexo A. (Guion El padre, el hijo y el espíritu santo)

- **Rol del diseñador**

El diseño de producción, no se puede definir o anclar dentro de las ramas del diseño gráfico tales como el campo editorial, identidad corporativa, graficación de empaques entre otras, debido a que el término pertenece al campo del cine, es allí donde tiene su nacimiento, y debe ser entendido como el o los fundamentos sobre los cuales se cimentará una producción en términos de estética global, no quiere decir que este sea el arte final sino, planteamientos principales para el desarrollo de personajes, escenarios, pruebas de color, referentes simbólicos (lenguaje del film) conceptos entre otros, que luego serán materializados por ilustradores, encargados de planos, maquetas y demás. Dentro de las grandes producciones de cine de acción real y de animación, se cuenta siempre con la figura de un diseñador de producción, esto se debe a que cada proyecto que se desarrolla, independientemente de su temática tiene un diseño, está ambientado en un momento de tiempo determinado, cuenta con su propio lenguaje visual y simbólico.

- **Animación y alegoría**

Cada historia que se cuenta en animación contiene un universo propio, en el que los personajes hacen parte de las historias de diferentes maneras, ya sean animales con cualidades antropomórficas, personas o cosas. La animación puede ser cómica; educativa, puede ser de autor, experimental, puede tener fines comerciales o no, entre otras opciones. Las historias de animación por ende no están sujetas a lo que sucede en la realidad, no dependen de ello para que su

narrativa sea creíble, en su contenido las analogías, simbolismos y alegorías son esenciales para transmitir al espectador un sin fin de contenidos que varían de acuerdo a la historia. En pocas palabras la animación puede ser todo lo que la imaginación de su creador visualice, no hay límites para contar una historia. Y para lograr que todos estos aspectos se conjuguen entre si y finalmente expresen una narrativa visual coherente y que exprese realmente lo que el guion contiene y lo que el director pretende mostrar, es necesario que una persona esté a cargo de conceptualizar, de pensar meticulosamente cada aspecto que hará parte del film, para que no sobre ni haga falta nada. Además el diseñador de producción se encargará de vigilar de cerca el trabajo del director de arte, quien laborará junto a él de manera mancomunada para que se asegure el éxito en el diseño de cada uno de los elementos necesarios (creación de personajes, paletas de color, escenarios, planos, etc.)

El planteamiento de una metodología para desarrollar un diseño de producción, Permitirá tener un lineamiento de manera ordenada y secuencial, del cual se podrá obtener un paso a paso detallado de cómo proceder para lograr un diseño coherente en cuanto a la conceptualización de un film, la interpretación de sus personajes y del entorno que los rodea, del contexto histórico (en caso de que lo haya) en el cual están anclados, etc.

Finalmente se analizará como el desarrollo de este método permite llevar a cabo un trabajo más ordenado con respecto a una producción cinematográfica, interpretando todas las variables que intervienen desde que se inicia con el proceso hasta que se entrega el producto terminado.

Los resultados de este proyecto más allá de estar enfocados al guion de “El padre, el hijo y el espíritu santo”, buscan ser universales en cuanto a la aplicación de las mismas técnicas a otros proyectos diferentes, por tanto la metodología que se espera diseñar, hará énfasis en una manera adecuada de realización de un proyecto de animación (el resultado final dependerá de su ejecución), para de esta manera concienciar a las personas involucradas en el medio de la animación a nivel nacional de la importancia del diseño de producción y de una metodología apropiada para llevarlo a cabo.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo de un producto fílmico de tipo animado, implica todo un procedimiento de trabajo que se realiza durante todas sus etapas de producción, es decir antes y durante la elaboración de un largo o cortometraje, aunque este mismo procedimiento se realiza también en producciones dirigidas a la televisión como seriados, dibujos animados y otros, la diferencia radica esencialmente en los tiempos de producción y en los recursos económicos disponibles, de ahí que es muy probable que para el desarrollo de un largometraje de animación o live action, requieran de un trabajo mayor, en nuestro contexto, probablemente la cantidad de diseños o escenarios pueden verse restringidos por las limitaciones económicas, más sin embargo esto no es un condicionante de éxito en ningún caso. En el cine, la investigación siempre ha sido un elemento fundamental para lograr que las historias que se narran sean creíbles, la investigación no es únicamente de carácter teórico, sino que también se analizan aspectos como la arquitectura, los paisajes, indumentarias correspondientes a una época determinada, el color predominante entre muchos otros factores, que dan pie a la elaboración, en el caso del cine tradicional a la puesta en escena como tal. El diseño de producción es vital para conseguir una estética visual adecuada al guion que se trabaja, es por ello, que se considera pertinente el diseño de una metodología que facilite el proceso de trabajo, desde el momento que se inicia con la lectura del guion, pasando por la etapa de recopilación de información hasta la entrega de los artes iniciales. Además de realizar un aporte al campo de la animación nacional (Colombia), dado que el desarrollo del diseño de producción ha sido descuidado, en algunos casos desconocidos, y no se tienen muchos precedentes de su aplicación en las preproducciones animadas en el país.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la relevancia de un planteamiento metodológico aplicado al diseño de producción de un film de animación?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cuál es la importancia de indagar los métodos existentes de diseño de producción en la industria cinematográfica?
- ¿Cuál es la funcionalidad del diseño de producción en la industria cinematográfica?
- ¿Cuál es el propósito de presentar el diseño de producción como técnica fundamental para el desarrollo de producciones fílmicas animadas en el contexto nacional (Colombia)?
- ¿Por qué se desconoce la figura del diseñador de producción en el contexto nacional (Colombia)?
- ¿Por qué se deben identificar las necesidades en diseño que plantea el guion “El padre, hijo y espíritu santo”?
- ¿Cómo y por qué se debe aplicar la metodología planteada al guion “El padre, hijo y espíritu santo”?

2. JUSTIFICACIÓN

Para la realización de cualquier tipo de proyecto es necesario tener un método práctico que facilite el abordaje de una temática determinada, es por ello que surge la necesidad de plantear un problema que comprenda la creación de una metodología para desarrollar el diseño de producción de un film de animación, de corta o larga duración. Poniendo los resultados en práctica a manera de ejemplo, con el guion del largometraje “El padre, el hijo y el espíritu santo”

El desarrollo de este proyecto tiene como finalidad dejar un precedente metodológico que permita primero, ser un ejemplar guía en el cual se puedan apoyar trabajos futuros de animación para la elaboración del diseño de producción, siguiendo los parámetros y lineamientos que hayan resultado como conclusión de este trabajo. Y segundo el posterior desarrollo del diseño de producción del largometraje “El padre, el hijo y el espíritu santo” (que podría abordarse en otro proyecto de grado usando la metodología que arroje la presente investigación).

Las razones por las cuales se opta por desarrollar el planteamiento metodológico del diseño de producción tomando como elemento referente el guion de “El padre, el hijo y el espíritu santo” son: en primer lugar, que el diseño de producción es un oficio prácticamente desconocido a nivel nacional, del cual no se tienen referentes formales conocidos en cuanto a su desarrollo, además de que en general y hablando a nivel global, cada diseñador de producción trabaja de manera diferente, es decir, cada uno tiene su propio método, sin embargo y a pesar de que no hay una regla exacta y una fórmula conocida, si hay aspectos en común que se pueden tomar, para de esta manera plantear un método de manera ordenada (El diseño de personajes se realiza en todas las producciones animadas, al igual que los entornos, independientemente del detalle de los mismos, también prima el uso de color, entre otros). En segundo lugar, se realiza porque este es un proyecto que aún no se ha trabajado, es decir, parte de un guion original escrito por Juan Manuel Acuña (docente de la universidad Autónoma de Occidente) y esto permite tener un campo más amplio de experimentación con respecto a las propuestas que se puedan presentar, además de que el contexto en el que está anclado el guion es nacional, por tanto es muy valioso el poder desarrollar contenidos con un alto nivel de calidad que evoquen y enseñen acerca de nuestra historia, costumbres, tradiciones entre otros aspectos, en mayor o en menor grado por medio de la imagen.

El planteamiento de un método para el diseño de producción y sus resultados (puestos en práctica) ejemplificados en los diseños de “El padre, el hijo y el espíritu santo” permitirán tener un contenido que servirá de ejemplo para el desarrollo de próximas producciones en el país. La estructura metodológica a desarrollar podrá ser utilizada tanto en cortometrajes como en largometrajes, debido a que lo planteado va enfocado a generar un modelo de trabajo que permita tener en cuenta todos los aspectos necesarios para el desarrollo de un diseño de producción, desde la documentación y rastreo de información, hasta los bocetos iniciales, paleta de color, entre otros factores a considerar.

En términos personales, la elaboración del proyecto proporcionará el conocimiento y las herramientas suficientes para poder emprender en el futuro el desarrollo de una producción propia, valiéndose de la experiencia enriquecedora de investigar, realizar documentación histórica, fotográfica, además de bocetar y presentar distintas propuestas que permitirán adquirir diversas destrezas durante el proceso. Todo el rastreo de información y documentación que se recolecte durante el desarrollo del proyecto otorgará nuevos conocimientos sobre el campo de la animación en cuanto a su parte teórica se refiere, además de quedar con un amplio espectro en cuanto a la ejecución de este tipo de producciones. Finalmente y la razón más importante es que se debe sentar este precedente para concienciar a las personas involucradas en el ámbito cinematográfico nacional, de la importancia del diseño de producción y de todas las ventajas que este le puede proporcionar si se realiza para cada uno de los futuros proyectos que se emprendan. Y finalmente para consolidar la figura semi desconocida del diseñador de producción a nivel nacional.

La socialización de los resultados de este proyecto se harán a través de un trabajo teórico que contendrá el planteamiento metodológico y que contendrá además todo el proceso de desarrollo e investigación acerca del diseño de producción, en el cual se observarán los documentos, datos recolectados, fotografías y demás elementos que formen parte de la indagación, con los respectivos diseños realizados en función y a manera de ejemplo de la película “El padre, el hijo y el espíritu santo”.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Formular el planteamiento de un método para realizar el diseño de producción de films de animación.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar los métodos existentes para el desarrollo del diseño de producción en la industria cinematográfica.
- Presentar el diseño de producción, como técnica fundamental, para el desarrollo de producciones animadas en el contexto nacional (Colombia)
- Identificar las necesidades en diseño que plantea el guion “El padre, hijo y espíritu santo”.
- Aplicar la metodología planteada al guion “El padre, hijo y espíritu santo”.

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1. MARCO HISTÓRICO

Para poder entender el concepto de diseño de producción, es necesario primero conocer los orígenes de la animación, y su evolución a través del tiempo, el paso de la era manual a digital (de la animación tradicional dibujo cuadro a cuadro, 2D realizado digitalmente y finalmente al 3D), además de poner en contexto la situación actual de la animación en Colombia. De igual manera también es necesario comprender cómo se articulan la animación y el diseño de producción con el diseño gráfico.

A través de las técnicas y sus condicionantes socio económicos se entiende el entorno artístico de la animación, dado que la animación está directamente influenciada por estos factores, además de esto, el factor cultural determina en gran medida las historias que se narran, no es una ley universal, pero si es una tendencia bastante marcada y que permite enriquecer las historias, porque cada persona tiene una manera distinta de ver el mundo y de expresarlo. Cuando se habla de animación se suele pensar generalmente en los dibujos animados de cualquier tipo, desde los más antiguos como las producciones de Walt Disney, Mickey Mouse entre otros, hasta los más modernos, Ben 10 y otro sin número de producciones que son presentadas actualmente. Esta concepción está errada, tanto en términos de cortos animados como en las grandes producciones cinematográficas, una posible explicación *grosso modo* del concepto de animación es: En cuanto a que el cine de animación es “cine de dibujos animados”, sólo en parte es cierto. Puede decirse que todo el cine de dibujos es cine de animación, pero no todo el cine de animación es cine de dibujos. El concepto de animación abarca diversas técnicas, de las que los dibujos animados constituyen sólo una. También pertenecen al cine de animación las películas de figuras recortadas, que seguramente encuentran sus raíces en las famosas (sombras chinescas) y que tanto utilizara LOTTE REINIGER, una de las grandes pioneras del género. O las películas protagonizadas por marionetas, lo que se ha dado en llamar (cine de muñecos) amorosamente fabricadas y puestas en escena por ese WALT DISNEY de la Europa del Este que fue el maestro JIRI TRNKA. Como también forman parte del cine de animación los efectos especiales que adornan y realzan muchas de las películas de fantasía interpretadas por actores de carne y hueso. Todo esto es también cine de animación y el único elemento común es el principio mismo en

el que se basa la animación, es decir, la sensación de movimiento fotograma a fotograma¹. Una definición con una extensión más amplia, es la brindada por la A.S.I.F.A (Asociación Internacional del Film de Animación) que entiende la animación como la "técnica que permite la creación de la imagen mediante el sistema de fotograma por fotograma, registrado mediante el cine, la televisión o cualquier otro medio inventado o a inventar"². Esta interpretación de la animación elimina de cierto modo la supuesta brecha que hay entre el cine de acción real y la televisión, en tanto que las producciones live action ya no se limitan solamente a reproducir lo que fue filmado en cámara, sino que a estas es posible añadirles elementos, personajes por medio de las herramientas tecnológicas actuales, es decir es posible crear imágenes que se integren a lo previamente filmado. La historiadora, teórica en animación y presidenta de la Society for Animation Studies Maureen Furniss da un claro ejemplo de la unión entre la animación y el cine de acción real:

Actualmente, en algunos contextos uno encuentra una coexistencia de los tradicionales métodos "análogos" y técnicas digitales. Por ejemplo, estudios creando efectos visuales para películas (live action) como Industrial Light & Magic (ILM), Digital Domain, y Rhythm & Hues, reemplazan el uso de creaciones digitales con el uso de figuras de stop motion, animatrónicos y conjuntos de miniaturas en pequeña escala. otra manera de mezclar lo análogo y lo digital es a través del uso de la tecnología de captura de movimiento, que típicamente emplea dispositivos de seguimiento que están unidas a los actores vivos (humanos y animales) cuyas formas y acciones son transmitidas a un computador y este las convierte en figuras animadas con movimiento. Algunas escenas necesitan de efectos ópticos de varios tipos: por ejemplo el uso de pantallas azules y/o composición para combinar tomas de imágenes filmadas de manera separada, mates pintados o digitales para crear fondos, fundidos y encadenados³.

Con el panorama esclarecido tras esta concepción del cine de animación, podemos entender entonces que películas como Terminator 2 el día del juicio (Director James Cameron, Productora Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment, Canal + ,año 1991) Jurassic Park (Director Steven Spielberg, productora Amblin Entertainment, año 1993), Alien (Director Ridley Scott,

¹ MOSCARDÓ GUILLÉN, José. El cine de animación: en más de 100 largometrajes. Madrid: Alianza Editorial, 1997. p. 9-10

² DESPLATS, Oscar M. Animación. La revalorización del dibujo [en línea]. Buenos Aires: Universidad de Palermo. 2002 [consultado 28 Enero de 2014]. Disponible en Internet: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=118&id_articulo=336

³ FURNISS, Maureen. Art in motion: Animation aesthetics. 2 Ed. New Barnet: John Libbey. 2007. p. 175

productora Brandywine Productions, año 1979) Predator (Director John McTiernan, productora 20th Century Fox, año 1987) entre otras, también hacen parte del campo de la animación, por tanto el espectro de posibilidades con respecto al desarrollo de productos animados (corto o largometrajes) no solamente está anclado a la elaboración de dibujos cuadro a cuadro.

Los films de animación varían en cuanto a sus contenidos, muchos de estos apuntan a un público infantil por tanto su inspiración proviene de cuentos e historias tradicionales, otros en cambio optan por contenidos más profundos o de carácter filosófico. Por ello no es raro encontrar todo tipo de géneros en las producciones de animación, desde el drama hasta la comedia. No es posible dar una definición exacta sobre los alcances de la animación pero si hay ciertos lineamientos que permiten comprenderla más fácilmente.

4.1.1 Orígenes de la animación. El siguiente paso es conocer sus orígenes, los cambios que ha tenido esta (la animación) durante el transcurso del tiempo, cuáles han sido sus referentes más destacados y por supuesto saber de qué manera y en qué momento podemos empezar a hablar de arte conceptual en la historia de la animación.

Los dibujos animados surgieron básicamente de los experimentos con imágenes en movimiento. Ya en 1798, Etienne Robertson creó la phantasmagoria, una sofisticada “linterna mágica” que proyectaba imágenes. En 1833 apareció el phenakistoscopio de Plateu y, más adelante, el zootropo de Homer (1834), el kinetoscopio de Uchatius (1854), el phasmatropo de Heyl y el praxinoscopio de Reynaud (1877), todos ellos eran dispositivos que proyectaban imágenes en movimiento. Con el desarrollo de los mecanismos ópticos aparecieron los primeros indicios de la animación; al principio se trataba de efectos visuales, como los que consiguió Georges Méliès con el movimiento acelerado de dibujos al manipular la velocidad de la cámara. Del mismo modo, en el Reino Unido, Tom Merry, Max Martin, Harry Furniss y Lacenlot Speed definieron un modelo autóctono de expresión ligado a la tradición pictórica británica de los dibujos animados y los retratos. Otros británicos, Albert E. Smith y J. Stuart Blackton, aunque afincados en Estados Unidos, adivinaron el potencial de un dibujo encantado (The Enchanted Drawing) de 1900 y Expresiones divertidas de caras cómicas

(Humorous Phases of Funny Faces) de 1906, aunque éstas eran meros desarrollos de la técnica del fotograma a fotograma⁴.

Dentro de la historia de la animación cabe destacar a los que fueron considerados por algunos críticos los maestros de este campo. El primero de ellos fue Alexandre Alexeïeff (1901-1982) Ilustrador y grabador decidió llevar sus conocimientos del arte al cine, pero no de manera convencional, sino creando un método propio que le permitiera expresarse libremente. Alexander no trabajó sólo gran parte de su éxito se debe a la colaboración de su compañera Claire Parker, quien inició como su aprendiz y terminó siendo pieza clave en la elaboración de sus películas. Dentro de su trabajo más destacado se encuentra: Une nuit Sur le Mont Chauve (1933), Le nez (1963), Tableaux d'une exposition (1972), Trois Themes (1980). "Alexeïeff estuvo considerado como un cineasta experimental, al que debía juzgarse en función de sus aportaciones lingüísticas a la historia del cine. Une nuit sur le Mont Chauve surgió, y aún se mantiene, como la solución al viejo problema de la concordancia entre la música de los sonidos y la música de las imágenes; los grabados animados de Alexeïeff se consideran una reafirmación del potencial lingüístico del medio cinematográfico. Los críticos tienen, sin duda, razón, pero el experimentalismo fue sólo una faceta secundaria de la actividad de Alexeïeff. El artista inventó la pantalla de alfileres, no por un mero impulso creador, sino para procurarse un instrumento con el que expresar su fantasía"⁵

Otro de los considerados maestros de la animación es el escocés Norman McLaren, nacido en 1914. Desde muy pequeño mostró interés por las artes y particularmente por el cine. Su obra en el campo cinematográfico no podría ser clasificada fácilmente debido a su complejidad y su nivel de abstracción. McLaren trabajó el método de intervención directa sobre el celuloide (Hoja de plástico transparente, sobre las cuales el animador dibuja), lo que más adelante sería su distintivo. No todo su trabajo fue realizado de esta manera, más sin embargo se destacó precisamente por el uso de esta técnica. Los experimentos que realizó McLaren para su fortuna tuvieron el apoyo de la National Film Board de Canadá, quien respaldaba su trabajo sabiendo que este no tenía ningún fin comercial. Sus films estaban estrictamente relacionado con su vida personal y sus vivencias. Dentro de su numeroso trabajo se destaca Pas des Deux (1967) la que fue considerada su obra maestra y una de las mejores películas de animación de la historia. McLaren continuó su realización de películas hasta el año de su muerte

⁴ WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. 2 ed. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño, 2007. p. 88

⁵ BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons, 110 años de cine de animación. Madrid, Ocho y Medio. 2003. p. 111

en 1987. Con respecto a la gran importancia que tuvo la música en el trabajo de Norman, El profesor de historia de la animación y escritor Giannalberto Bendazzi aporta que “Una vez más observamos la distinción entre cine abstracto y música, ritmo de la luz y ritmo del sonido. Las películas abstractas son algo semejante a una sinfonía, de la que no se espera obtener un “significado” racional y que, a menudo, carece de contenido narrativo y figurativo (Mussorgsky es la excepción que confirma la regla). El estilo de McLaren nace del ritmo y de la coherencia (e incluso la fusión) entre el ritmo visual y el ritmo sonoro. De la misma forma que un músico compone para distintos instrumentos, McLaren da ritmo a figuras humanas, objetos, dibujo y grafiti”⁶. Finalmente Oskar Fischinger completa el listado de los llamados grandes maestros de la animación. (1900-1967) De Oskar se puede decir que fue un animador Alemán, cuya obra es bastante compleja, trabajó principalmente en el campo de lo abstracto, su trabajo estaba influenciado en gran medida por la música. Oskar fue un hombre de mucho conocimiento, estudió ciencia atómica, astronomía entre otras áreas. Su obra más destacada fue Radio Dynamics (1943).

Émile Reynaud, fue uno de los pioneros en el campo de la animación, siendo él, quien creó El théâtre optique, que era una especie de proyector que debía ser manipulado por un operario para que funcionase. Sus proyecciones más famosas fueron las pantomimes luminenses, que fueron proyectadas desde 1892 hasta 1900 en el museo Grevín. El trabajo de Reynaud era principalmente manual, por lo que en sus proyecciones no se observaban simplemente una secuencia de fotografías, sino que este las retocaba hasta que se convertían en dibujos. A causa de la dificultad de la realización de sus obras y del manejo de El théâtre optique, este fue relegado por los avances que se realizaron en el campo cinematográfico.

En los años siguientes se dieron más pasos con respecto al progreso de la animación en diferentes países, en Estados Unidos principalmente, los inicios del cine de animación, estaban ligados a las tiras cómicas de la prensa, uno de los principales referentes para aquel entonces fue Émile Cohl, quien realizó las primeras obras de animación alrededor de 1913. En este mismo año se introduce la técnica del acetato de animación, que permitió un gran avance en términos de producción y economía.

⁶ Ibid., p. 118

De acuerdo con Bendazzi “Los tiempos estaban maduros para el redescubrimiento del cine animado”⁷. A comienzos del siglo XX, un conjunto de invenciones sentó las bases necesarias. El primer paso fue el desarrollo del principio de la animación por imágenes sucesivas, por medio del cual podría dirigirse el movimiento. El norteamericano Alfred Clark fue, probablemente el primero en descubrir que la manivela de la cámara podía detenerse y entrar de nuevo en funcionamiento, permitiendo el cambio ininterrumpido de las imágenes ante la lente en el curso de la proyección. James Stuart Blackton, Émile Cohl, George Méliès, Edwin S. Porter, Arthur Melbourne Cooper (a quien se le atribuye la primera película de animación de todos los tiempos “Matches An Appeal” 1899) podrían ser reconocidos como los primeros pioneros de la animación. Méliès es muy reconocido y recordado por los efectos que empleó en sus películas de plano invariable. En donde los fondos pintados y los personajes reales generaban un contraste notorio. Por su parte Émile Cohl realizó varias películas animadas entre las que se destaca su primera “Fantasmagorie” de 4 minutos de duración. Su trabajo era surrealista, sus personajes pasan por toda clase de metamorfosis, se destruyen y se re hacen, se enfrentan a monstruos humanoides. Su trabajo no era simplemente dibujar, la animación era parte de su estilo que marcaría el camino futuro.

La animación como tal, empezaba a tomar forma, diferentes personas en diferentes partes del mundo se interesaron por esta nueva forma de expresión que se abría paso de a poco, algunos artistas abstractos intentaron incursionar en el campo del cine, aprovechando las ventajas que ofrecía este el poder pasar de las imágenes estáticas a las imágenes en movimiento. Artistas pertenecientes a corrientes como el futurismo, cubismo, dadaísmo entre otras hicieron algunos intentos en el cine aunque muchos no fueron visibilizados. Pero estos acercamientos, aunque fallidos, dejaban entrever lo que más adelante sería una realidad consolidada. En Norte América por ejemplo, el pionero de la animación no fue Walt Disney, como suelen pensar algunas de las personas que desconocen la historia de la animación, y esto en parte se debe a que el trabajo de Disney tuvo un éxito comercial que no se compara con ningún otro estudio de animación o con cualquier animador conocido. Pero en realidad “En Los Estados Unidos el pionero de la animación es el artista Winsor McCay, quien trabajaba como ilustrador y era el creador de la tira cómica Little Nemo in Slumberland, que luego llevó a la pantalla en 1910 y más que una película era una secuencia de imágenes que se materializan y desaparecen. En su siguiente film The Story of Mosquito (1912) se supera la barrera de las simples imágenes para contar una historia. Su obra maestra fue Gertie the Dinosaur (1914), una historia que contaba con dibujos de gran calidad y una animación admirable, siempre conservando el estilo personal

⁷ Ibid., p. 8-12-13

del artista, que estaba muy influenciado por el movimiento del art nouveau. Su trabajo no tenía fines comerciales y en esto difería con otros artistas que se encaminaron hacia la naciente industria de la animación norteamericana”⁸.

Otro de los grandes representantes de la animación estadounidense de principios del siglo XIX fue John Randolph Bray, a quien se le atribuye la primera película en color animada.

Uno de los más grandes animadores conocidos a principios del siglo XIX fue John Randolph Bray quien realizó varias películas exitosas y además fue el primero en crear una película de animación en color en 1920 *The Debut of Thomas Cat*, que fue muy exitosa, aunque el método de realización era muy costoso por lo que se abandonó la realización de este tipo de películas durante un tiempo. Económicamente sus trabajos fueron bien acogidos y además creó la técnica de uso de escenografías sobre celuloideos transparentes, a la que luego añadió en conjunto con Earl Hurt los dibujos por separado sobre estos celuloideos, lo que a futuro sería el método más empleado a nivel mundial para la realización de contenidos de animación. Una de sus personajes más influyentes fue el Colonel Heeza Liar inspirado en el presidente de los Estados Unidos Theodore Roosevelt, en el que el contenido satírico y cómico estaba presente⁹

El impacto más grande, o el de mayor resonancia en la animación norteamericana fue la aparición de Walt Disney, quien marcó un rompimiento en la animación debido a la forma característica de sus personajes, que abandonaba la forma caricaturesca para tratar de imitar la realidad, los animales especialmente fueron los personajes que más le dieron gratificación a Disney, debido a sus cualidades antropomórficas.

Según el escritor y periodista José Moscardó¹⁰ de los dibujos animados que se crearon durante aquel periodo, hubo uno que marcó un hito y dio paso a toda una serie de productos animados muy exitosos, se trata del ratón Mickey creado por Ub Iwerks, siendo este el principal escalón para que Walt Disney se diera a conocer, para 1928 se funda la compañía de Walt Disney Productions y de inmediato esta empieza a innovar, introduciendo sus famosas Sinfonías Tontas

⁸ *Ibíd.*, p. 17-18-19

⁹ *Ibíd.*, p. 22

¹⁰ MOSCARDÓ GUILLÉN, José. *El cine de animación: en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial, 1997. p. 13-14-15

que fueron gratamente reconocidas por el buen uso del recurso sonoro. Luego introdujo el color en Árboles y flores. De ahí en adelante se vinieron toda una serie de avances en la industria, la mayoría de ellos logrados gracias a la dedicación y el esmero con que Walt Disney realizó todas sus producciones, como por ejemplo Blancanieves y los siete enanitos (Directores David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, productora Walt Disney, año 1937), que fue el primer largometraje animado de la historia.

A pesar del éxito comercial de las producciones de Disney, gran parte de la crítica no estaba de acuerdo con su forma de ver la animación, de cierta manera se le recriminaba el querer competir con el cine de acción real, y también el hecho de que sus artistas debían de adaptarse a su filosofía de trabajo, por lo que no tenían mucha libertad para expresarse de manera creativa, esta conllevó a que muchos de los artistas que trabajaron para Disney se retiraran para poder trabajar en los proyectos que eran de su interés. “Durante muchos tiempo, Disney fue un modelo único: no sólo derrotaba a la competencia, sino que la eliminaba, porque en la mente de sus espectadores, su animación aparecía como la única posible. Como dato negativo, hay que señalar que su trabajo alimentó la resistencia del público a aceptar propuestas alternativas y un cine llamado más culto, más estimulante o sencillamente distinto. El propio Disney contribuyó a esta situación al reforzar su “monopolio de dibujos animados”, hablando públicamente de la animación como si nunca hubiese existido en una forma distinta a la que él había creado. Evidentemente, su dominio de las relaciones públicas le ayudó en esta lucha por la supremacía”¹¹

Del legado de Walt Disney dentro de su etapa de animación mediante dibujos cuadro a cuadro, se pueden destacar una gran cantidad de producciones, tanto cortometrajes como largometrajes de altísima calidad, incluso algunos de ellos haciéndose merecedores del premio Oscar de la academia. Dentro de las más renombradas creaciones de Disney y su compañía están: **Pinocho** (directores Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, Ben Sharpsteen, productora Walt Disney Productions, año 1940), **Fantasia** (directores James Algar, Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Ford Bebee, Hamilton Luske, Bill Roberts, productora Walt Disney Pictures, año 1940), **Dumbo** (director Ben Sharpsteen, productora Walt Disney Productions, año 1941), **Bambi** (directores Bill Roberts, Paul Satterfield, Norman Wright, productora Walt Disney Productions, año 1942), **La Cenicienta** (directores Clyde Geronimi,

¹¹ BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons, 110 años de cine de animación. Madrid, Ocho y Medio. 2003. p. 69

Hamilton Luske, Wilfred Jackson, productora Walt Disney Productions, año 1950), **Alicia en el País de las Maravillas** (directores Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, productora Walt Disney Productions, año 1951), **Peter Pan** (directores Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, productora Walt Disney Pictures, año 1953), **La Dama y el Vagabundo** (directores Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, productora Walt Disney Pictures, año 1955), **La Bella Durmiente** (directores Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, productora Walt Disney Productions, año 1959), **101 Dálmatas** (directores Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, productora Walt Disney Productions, año 1961), entre otras. Walt Disney no solamente se quedaría con el título de ser el gran genio de los dibujos animados, además de ser un empresario con gran visión, sino, que muchos años más adelante su compañía sería precursora junto con otra empresa (Pixar) del cine de animación creado por medio de ordenadores.

Paralelo a lo que sucedía en Norte América con la animación, en Europa algunos países empezaban a mostrar interés por este campo, pero a diferencia de la visión comercial de algunos animadores americanos, en Europa la animación tenía fines más direccionados al arte, a la experimentación, al factor cultural y político entre otros aspectos. Bendazzi¹² alude a este tema de la siguiente manera: “Alemania fue uno de los precursores de la animación europea, allí varios artistas realizaron diversos trabajos de animación, cada uno con un estilo marcado. Algunos de sus exponentes más reconocidos fueron: Han Richter quien realizó unos cuantos experimentos visuales, que técnicamente estaban mal realizados, pero que contaban con gran riqueza en cuanto a su composición, debido al dominio rítmico de las mismas, influenciado directamente por la música y los fundamentos del contrapunto. El arte también hacía parte de su trabajo y esto se refleja en sus películas no animadas experimentales de mediados de los años 40 y 50, un ejemplo de esto es *Dream That Money Can Buy* que realizó en conjunto con artistas de la talla de Marcel Duchamp, Man Ray, Alexander Calder, Ernst y Léger. Otro artista implicado en el medio fue Vicking Eggeling quien trabajó inicialmente con experimentos de música visual. La única película que se tiene de él es *Diagonal Symphonie* (1924) una obra abstracta de gran nivel artístico cuya duración es de 7 minutos. Lotte Reiniger fue otra magistral exponente del género de animación, sus obras realizadas con siluetas que ella misma recortaba. Una de sus películas más exitosas y que podría considerarse su obra prima fue *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926). De su obra algunos críticos que su trabajo era de gran elegancia y fragilidad, además de que sus figuras pertenecen a un

¹² Ibid., p. 28-29-30-33-35

mundo de fantasía sereno y abstracto que la naturaleza indefinible de las siluetas convierten en onírico.

Francia también realizó aportes importantes al campo de la animación, algunos de sus exponentes más destacados fueron: Lortac quien trabajó la mayor parte del tiempo en producciones publicitarias, aunque luego trabajaría en Monseigneur Vieux Bois de Toepffer un reconocido humorista y diseñador suizo del siglo XIX. Ladislav Starewich (de origen Ruso) realizó la que podría denominarse la primera película en 3 dimensiones *Lucanus Cervus* 1910, que era en esencia la animación de unos escarabajos embalsamados luchando. Su trabajo incluyó películas de animación y otras de acción real. Para el año de 1919 dejó Rusia para llegar a Francia en donde realizó el primer largometraje de animación francés llamado *Le roman de Renard*, sus personajes eran muñecos. El film recibió excelentes críticas y Starewich se ganó un lugar de privilegio en la historia de la animación francesa. Otro artista que se destacó en el país galo fue Berthold Bartosch quien realizó la película titulada *L'Idée*. (1931) que no fue muy bien recibida en su momento pero luego fue muy exaltada por los críticos años después. Finalmente un grupo de animadores quienes se dedicaron a trabajar con marionetas y muñecos dieron una nueva perspectiva al cine de animación. Algunos de los animadores más reconocidos de Europa oriental, son los pertenecientes a la entonces república socialista de Checoslovaquia, donde personajes como Karel Zeman, se destacaron por sus magistrales creaciones, especialmente en las que se empleaban muñecos o títeres. Algunas de sus producciones más relevantes fueron: *Inspirance* (1948) *Vynález Zkazy* (1958) y *Baron Právil* (1961). Pero el que podría considerarse como el maestro de la animación checa es Jirí Trnka, (1912-1969). Su especialidad fueron las películas animadas por medio de muñecos en madera. Trnka realizó varios experimentos de animación de corta duración. Su trabajo más renombrado lo realizó cuando pasó a la producción de largometrajes, en los que se podía admirar la magistral animación de los muñecos por parte de Trnka, que no sólo eran muñecos que se movían con gracia, sino muñecos que contaban una historia". "Trnka muestra dos tendencias. La más auténtica, se podría decir realista, aparece de forma clásica cada vez que se dedica a las tradiciones populares de su país. La tendencia más fantástica, sofisticada se podría incluso decir "decadente" aparece cuando el artista se enfrenta a las leyendas aristocráticas y culturalmente refinadas de otros países"¹³

Durante el periodo de los veinte y cuarenta, Walt Disney no fue el único productor de animaciones para la época, durante este periodo e incluso desde antes,

¹³ Ibid., p. 167

algunas empresas surgieron y empezaron a abrirse campo dentro del mundo de la animación, que para entonces estaba tenía en apogeo a compañías como Warner Bros, los estudios FLEISCHER. En escena aparecieron nuevos creativos de la animación, entre ellos Walter Lantz, conocido por ser el creador del Pájaro Loco, Paul Terry, William Hanna y Joseph Barbera (fundadores del estudio de animación Hanna – Barbera). Pero no solamente en los Estados Unidos el cine de animación había tomado fuerza, también en países como la Unión Soviética y Checoslovaquia se desarrollaban contenidos animados, siendo gran ejemplo para otros países del viejo continente, que luego se adherirían al grupo. El escritor e historiador Amid Amidi con diversas publicaciones a su nombre como *The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation for Pixar*, hace refiere a la animación de los 50s de la siguiente manera:

La nueva imagen de los dibujos animados durante los 50s provenía en gran medida desde el deseo de los artistas de animación que fueron más allá de la rutina y el nuevo look de dibujos animados, durante 1950 provino en gran medida de la voluntad del artista de animación para ir más allá de las rutinas de las payasadas y "Situaciones cómicas" que se había avivado en el comercio del cineasta estadounidense de animación hasta ese momento, y en vez de usar el lenguaje de animación para transmitir ideas y temas contemporáneos. El diseño moderno fue el vehículo ideal para entregar esta nueva, marca madura de films animados, y esto proporcionó una manera a los cineastas para distinguir instantáneamente sus dibujos animados de los estándares convencionales de animación. Los artistas de animación concibieron un atrevido estilo visual que era derivado de las artes modernas, asimilando y adaptando los principios del cubismo, surrealismo y expresionismo en el reino de la animación y en el proceso expandiendo y redefiniendo la noción de la forma de arte. La industria también abrió sus puertas a los talentos extranjeros durante los 50s, y modernistas del momento de diversas disciplinas fueron llamados para contribuir en los films animados¹⁴

Más allá del movimiento, la animación también abarca el dibujo, la pintura, el diseño gráfico, narrativa y las técnicas cinematográficas. Durante los 50s, los artistas de animación exploraron nuevas maneras de mezclar estas prácticas dispares en una poderosa suma de expresión. Para esta época en los Estados Unidos hubo un "boom" en cuanto al campo de la animación se refiere. Muchos estudios se fundaron para la época, otros se consolidaron, y algunos desafortunadamente no pudieron competir con la evolución tecnológica que cada vez más facilitaba el trabajo de los animadores. El campo de la animación en cuanto al cine quedó relegado a unos pocos que se atrevían a incursionar,

¹⁴ AMIDI, Amid. *Cartoon Modern: Style and design in fifties animation*. San Francisco: Chronicle Books. 2006. p. 7

teniendo en cuenta que los costos para este tipo de producciones eran muy elevados. Por esta razón la televisión pasó a ser una opción viable para algunos animadores del momento. De acuerdo con Amidi¹⁵ Los limitados presupuestos de la televisión animada tuvieron la inintencionada consecuencia de amplificar el *rol* del diseño en los dibujos animados. Si el tipo de toda la animación que había sido el sello de la animación teatral americana ya no era posible, entonces los productores de dibujos animados pudieron atraer las audiencias a través de ojos dulces y coloridos en las formas distintivas de cada personaje diseñado. Nadie entendió esto de mejor manera que el equipo de animación de Bill Hanna y Joe Barbera quienes habían dirigido los cortos teatrales de Tom & Jerry en MGM desde 1940 antes de entrar al mundo de la televisión en 1957 con The Ruff and Reddy Show. Sus primeros esfuerzos televisivos fueron exitosos. Casi a pesar de sí mismos. La audiencias pasaban por alto las limitaciones de animación y las generalmente deslucidas producciones mientras abrazaban el atractivo peculiar y fuerte personalidad de los primeros personajes de Hanna Barbera que aparecieron en The Huckleberry Hound Show (1958), Quick Draw McGraw (1959) The Flintstones (1960) y The Yogi Bear Show (1961).

Para los años 50 y 60 aproximadamente según Paul¹⁶ el contenido de las producciones animadas del aquel entonces, cambia drásticamente, ahora se habla de temas completamente distintos, como el sexo y la sexualidad, la injusticia y las diferencias sociales entre otros, hacen que las películas dejen de lado la visión infantil que plateaban las propuestas de Walt Disney, para entrar ahora en un campo más juvenil y adulto y dejar un poco de lado el infantil, sin separarse de este necesariamente. También es en esta época en que los productores empiezan a tomar parte del estilo europeo, un poco más minimalista “animación reducida” para trabajar temas más complejos. Dentro de las compañías americanas, hay dos que merecen un particular reconocimiento, son: La National Film Board y la United Productions of America (UPA). “Hay suficientes consistencias en las salidas de UPA para constituir un lenguaje cinematográfico, y no un estilo específico de dibujo. Los artistas preferían los personajes humanos sobre los animales, la sátira sobre la payasada, arte abstracto y sugestivo sobre la representación literal, y en general comprometidos con ser contemporáneos. UPA cosechó las recompensas de este enfoque progresivo en animación con una aclamada crítica sin precedentes durante los primeros años de los 50s”¹⁷.

¹⁵ *Ibíd.*, p. 40

¹⁶ WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. 2 ed. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño, 2007. p. 90-91

¹⁷ AMIDI, Amid. Cartoon Modern: Style and design in fifties animation. San Francisco: Chronicle Books. 2006. P.112

Una de las grandes diferencias que marco para mediados de los 50 una “ruptura” del estilo impuesto por Walt Disney, fue la manera como la UPA abordó la animación, no sólo desde la técnica, sino también desde sus dibujos, personajes, fondos etc. A esto se puede añadir que sus temáticas eran completamente distantes de las narraciones de Disney, y en esto compartían cierta similitud con el estilo manga japonés, que abordaba temas completamente diferentes. “En a Few quick facts about fear, producido para la armada de los Estados Unidos. Zach Schwartz cortó caballos de papel negro para lograr un efecto de varias siluetas inspirado en los jarrones griegos. Este fue un ejemplo de que la UPA se avanzaba hacia una expresión gráfica libre de carácter y lejos de la preocupación de Disney con la redondez de las formas y la anatomía literal”¹⁸ La diferencia primordial entre la producción de la UPA eran claramente sus tipos de dibujo; mientras que Disney había generado un estilo único que pretendía “homogenizar” a todas las animaciones que se realizaran, la UPA experimentaba con formas geométricas de todo tipo, realizaba trabajos con fondos en blanco y negro aunque el color era parte importante en su trabajo “El color en UPA era usado sugestivamente en la tradición moderna de Matisse, Miró y Klee, con poca preocupación por el naturalismo”¹⁹ su intención no estaba ligada de manera estricta a la realidad, es más, distaba de estar cerca de ella puesto que buscaban algo más experimental. De otro lado, por su parte una de las grandes “obsesiones” de Walt Disney era de cierto modo emular la realidad de la manera más verosímil posible, tratando de capturar su esencia, tanto en la forma de sus personajes, así como en sus movimientos, al igual que con los fondos extremadamente elaborados, con gran detalle. También se prestaba suma atención a los sonidos, todo con el fin de lograr un efecto realista, en todos los aspectos. Uno de los métodos usados en los estudios Disney en la elaboración de sus producciones, era usar material live action para usarlo como referencia al momento de realizar las animaciones, es decir primero se filmaba la actuación (personas reales) y luego el material era usado como guía, y aunque Disney no fue el único en implementar este método, si fue una de las personas que más trabajo en él y logró de cierta manera perfeccionarlo, para obtener mejores resultados. Los personajes que le brindaron un gran éxito a Walt Disney fueron los animales, en especial el ratón Mickey como se ha mencionado anteriormente, y gran parte de ese éxito se debió a la manera en cómo lograba que los animales pareciesen humanos, no sólo desde su apariencia (puesto que estos animales vestían indumentarias humanas) sino desde su forma de comportarse. Los elaborados dibujos de animales en Disney eran producto de un gran trabajo de observación, tanto de los movimientos como de la actitud de los animales. Por ejemplo “Los perros, también tiene todo un patrón de acciones no solo claramente entendidas por otros perros, sino por el hombre también. Incluso aun sin usar sonidos, los perros pueden transmitir todo

¹⁸ AMIDI, Amid. *Cartoon Modern: Style and design in fifties animation*. San Francisco: Chronicle Books. 2006. p. 113

¹⁹ Ibid., p. 115

un amplio espectro de emociones y sentimientos. No hay duda que cuando un perro está avergonzado, u orgulloso o agradecido, o triste (o beligerante, adormilado, disgustado, indignado) él habla con todo su cuerpo tanto en actitud como en movimiento”²⁰. A partir de este tipo de análisis con respecto al comportamiento de los animales se fue generando un estilo particular que identificaba de manera notoria las obras de Walt Disney y se diferenciaba rotundamente de las obras de tipo experimental presentadas por la UPA a mediados de los 50s. El Anime por su parte marca una diferencia un tanto radical en tanto al tipo de animación que se realizaba en los Estados Unidos, debido a que sus temáticas eran completamente diferentes, se hablaba de política, historias fantásticas o históricas (en América también habían animaciones de este tipo, pero no eran una constante, sino más bien excepciones), las historias estaban generalmente ligadas a su contexto, a su cultura, y su estilo era bastante particular, sus personajes generalmente son delgados y estilizados, con ojos grandes y expresivos. La importancia de este análisis con respecto al tipo de estilos empleados en un estudio tan famoso como Walt Disney, la United Production of America (UPA) y el estilo japonés manga, es que no hay un método o un estilo particular único para contar historias, cualquier tipo o técnica que se escoja puede ser útil siempre y cuando se tengan argumentos sólidos para hacerlo.

Aproximadamente para este mismo periodo en Japón se dan los orígenes de una industria que sería muy exitosa, conocida como el estilo Anime, que arrasó de manera impensada en el público joven, debido a que sus contenidos son totalmente novedosos, manejando una línea más profunda, con temas como el sci fi, terror, erotismo y otros más. No solamente en el cine sino también en el mercado de la televisión, ya que las series de este país empezaron a verse en los Estados Unidos, donde lograron gran acogida. Una de las películas más destacadas fue **Akira** (director Katsuhiro Otomo, productora Tokio Movie Shinsha, año 1988). De acuerdo con Bendazzi²¹ “En sus inicios la animación japonesa estuvo influenciada por los films americanos de la época, pero luego dejaron de lado este estilo para desarrollar uno propio. algunos de los pioneros en la animación japonesa fueron Junichi Kouchi (1886-1970) Seitaro Kitayama, Oten Shimokawa (1892-1973), quienes realizaron los primeros experimentos animados entre los cuales se destacan: Saru Kani Kasse (Kitatama) la nueva espada de Hanahekonai (1917, Kouchi) Imokawa Muzoko Genkanban (Shimokawa)”. La animación japonesa se vio influenciada en gran parte de su historia por contenidos

²⁰ THOMAS, Frank. JOHNSTON, Ollie: The Illusion of life: Disney animation. New York, Disney editions. 1984. p 19

²¹ BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons, 110 años de cine de animación. Madrid, Ocho y Medio. 2003. P. 103-104

políticos, educativos y propagandísticos relacionados con la segunda guerra mundial, y el efecto posterior a la misma. En adelante la animación, tanto en Estados Unidos, como en Europa y Japón continuó su ascenso vertiginoso, se crearon películas de contenidos diversos, como **Fritz the Cat** (director Ralph Bakshi, año 1972) **My Neighbour Totoro** (director Hayao Miyazaki, productora Studio Ghibli, año 1988) **Aladdin** (directores Ron Clements, John Musker, productora Walt Disney Pictures, Walt Disney Features Animation, año 1992) y otras. Hasta este punto la animación en términos generales se realizaba con técnicas conocidas como el stop motion, el dibujo fotograma por fotograma, pero en el año de 1995 la animación daría un gran salto en cuanto a su sistema de elaboración se refiere, ya que la compañía Pixar crea Toy Story, que fue el primer largometraje generado por medio de ordenadores.

4.1.2. Animación en Latinoamérica. Antes de paso a los orígenes de la animación digital, y del nuevo mundo de películas generadas por medio de ordenadores, a través de diversos software que cada vez son más especializados, primero conoceremos los orígenes de la animación a nivel de Latinoamérica y más en profundidad a nivel nacional (Colombia) para ver su evolución a través del tiempo.

En cuanto al continente americano, Argentina tiene el que se dice es el primer largometraje de animación de la historia (No es totalmente seguro, ya que no hay copias del film) llamado el Apóstol y que se estrenó el 9 de noviembre de 1917. Su creador es Quirino Cristiano, un italiano que se radicó desde muy joven en Argentina. Realizó luego de estos varios trabajos, la mayoría de contenido político, con gran cantidad de sátiras y eufemismos. A Cristiano también se le atribuye el primer largometraje sonoro de la historia, Peludópolis (1931). De él se dice que fue un adelantado para su época. En Argentina la producción de animaciones estuvo estancada durante un largo periodo debido a diversos factores, el principal era la crisis económica en la que se encontraba sumergido el país (“En la década de los 40, el presidente Juan Perón cerró la economía argentina al comercio con el resto del mundo. En los años 60, el país sufrió un estancamiento económico, inflación y golpes militares. En 1975, 1981 y 1989, planes económicos fallidos provocaron el derrumbe de la moneda. La última crisis golpeó en 2001, cuando Argentina incumplió alrededor de US\$100.000 millones en bonos soberanos”²²). A mediados de los 90 y aun con problemas políticos y demás hubo un resurgimiento en la

²² LYONS, JOHNS. The Wall Street journal las Américas: Los argentinos parecen resignados a sufrir una crisis económica por década [en línea]. [consultado 06 de Mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.lanacion.com.ar/1666750-los-argentinos-parecen-resignados-a-sufrir-una-crisis-economica-por-decada>

creación de productos de animación. Varios largometrajes se lanzaron durante este periodo, compañías como Patagonik Film Group (sociedad de varios inversores entre los que se destaca la presencia de Buena Vista International) quien realizó varios largos de animación entre los que se destaca la trilogía de Dibu. Al igual que con los films de larga duración, los cortometrajes también dieron de que hablar, algunos de ellos premiados y reconocidos a nivel internacional. (Luminaris, Viaje a marte, entre otros). Uno de los grandes avances de la animación Argentina fue la creación de escuelas privadas y públicas que fomentaron e impulsaron la creación y nacimiento de nuevos animadores promediando el final del siglo XIX.

En latino América la animación tomó fuerza promediando los años 40, particularmente en México donde el cine de acción real ya era reconocido y popular ya que contaba con actores y directores de renombre (Julio Bracho, María Félix, Mario Moreno entre otros). Algunos animadores provenientes de los Estados Unidos y que trabajaron en Disney pusieron en práctica lo aprendido en su trabajo para dar un impulso a la animación mexicana. Algunos animadores destacados son Fernando Ruiz quien creó el primer largometraje animado en el país (Los tres reyes magos. 1976) Enrique Escalona realizó Tlacuilo en 1988. Una película de gran contenido cultural e identidad mexicana. Carlos Carrera también ha sido destacado en este campo al igual que René Castillo, quien en el presente siglo estrenó Hasta los Huesos 2001, corto animado que fue aclamado y premiado internacionalmente²³

Cuba también tuvo gran participación en el campo de la animación, especialmente con el apoyo que brindó el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos a la escena y a los desarrolladores de animación del aquel país. Los contenidos de sus producciones estaban estrictamente ligados con la realidad cubana, eran principalmente políticos, en pro de la revolución y de su sistema comunista. Dentro de los numerosos animadores cubanos se pueden destacar: Jesús de Armas, Luis Rogelio Nogueras, Mario Rivas y Juan Padrón cuyos trabajos han sido galardonados en algunas ocasiones. En Brasil el campo de la animación estuvo fuertemente ligado a las producciones publicitarias principalmente. Para mediados de 1993 esto cambiaría de manera drástica gracias a la creación del festival Internacional Anima Mundi, que se puede considerar como el festival de mayor rango en todo latino américa. Algunos de los animadores más destacados de este país son: Daniel Mesias, Luis Briquet y Walbercy Ribas entre otros. El resto de países latinoamericanos realizaron también producciones animadas, aunque no tuvieron la misma fuerza. En general la Animación latinoamericana tiene aún

²³ BENDAZZI, Op.cit., p. 371-372

mucho por trabajar, hace falta trabajo y apoyo para explotar este campo que en algunas partes podría decirse que es virgen.

4.1.3. Antecedentes locales. Algunas producciones animadas que se han realizado en el país, no han sido muy exitosas o ni siquiera han salido a la luz pública por diversos aspectos. Generalmente son producciones de muy poca inversión, y esto se ve reflejado en la calidad de las mismas, la mayoría de estas producciones han sido elaboradas en 2D (Animación tradicional cuadro a cuadro, o digital, flash, etc.). El problema no radica en la técnica que se escoja para su realización, ya que ninguna garantiza buenos resultados, el problema principal yace en la carencia de una industria, y derivado de ello se desconoce la figura del diseñador de producción, y se pierde un factor importante en cuanto a la parte de diseño se refiere. Un ejemplo de esta mala planificación es Bolívar el Héroe de Diego Zajec (2003). La película, que se convirtió en el primer largometraje animado en técnica 2D realizado en Colombia, retoma la vida del libertador a través de un guion que pone énfasis en lo educativo, a manera de libro de texto, ilustrado con personajes y luchas inspirados en el estilo Anime japonés. Fue proyectado en salas comerciales de cine, sin mucho éxito entre el público”²⁴ La realización de este proyecto contó únicamente con 8 animadores los cuales se encargaron de todo el desarrollo, siendo esto un gran problema ya que son un número mínimo para una producción de esta magnitud (Aunque un corto o incluso un largometraje puede ser desarrollado por 1 persona, se debe tener en cuenta que esto influye directamente en el tiempo de producción, y puede estar ligado a factores de presupuestos), además de que el estilo Anime implementado para el diseño de la película no estaba bien logrado (a lo largo de la película se puede observar discontinuidad en el dibujo), también habían problemas en la animación (movimientos de los personajes)

4.1.4. Animación en Colombia. La realización de producciones animadas en Colombia se ha limitado más al campo publicitario, debido a los tiempos de producción que se manejan, que hacen mucho más fácil realizar un spot animado de 15 a 30 segundos, que un cortometraje en donde los tiempos usualmente sobrepasan los 10 minutos, como se ha mencionado anteriormente el factor económico también es determinante para que este tipo de producciones no se lleven a cabo. También es importante resaltar que el campo de la animación 3D o de técnica mixta 2D Y 3D está prácticamente inexplorados a nivel de largometrajes. Por tanto con el desarrollo de este proyecto se pretende generar

²⁴ PEDRAZA, Juan Manuel. ANDRADE, Oscar. Historia de la Animación Colombiana 1926-2010 [en línea]. Bogotá D.C: Jaguar Taller Digital [consultado 01 Septiembre de 2012]. Disponible en Internet : http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79

una guía que encamine futuros proyectos a seguir ciertos lineamientos que deben ser considerados al momento de planificar y llevar a cabo una propuesta de diseño de producción.

El cine de animación surge en Colombia a principios del siglo XX, con producciones animadas basadas en las técnicas del rayado y el stop motion, uno de los primeros productos de animación conocidos fue una breve intervención de una bandera colombiana coloreada cuadro a cuadro en el film Garras de Oro de 1926. Para el año de 1993 son los hermanos Acevedo, quienes a través de su documental Colombia Victoriosa, muestran de manera explicativa un recorrido de barcos militares. Esta misma lógica la continuaría empleando en su Noticiero Nacional, para ilustrar cierto tipo de cosas como, mapas, gráficos entre otras.

Para los años sesenta el panorama no había variado mucho, pero es a partir de este periodo de tiempo que la animación retoma su curso en Colombia. Las películas de Disney, el trabajo del canadiense Norman McLaren y algunos cortos europeos que llegaron a proyectarse fueron fuente de inspiración para los jóvenes realizadores que veían en este arte una forma de expresión personal. Esto, sumado a la llegada del animador Robert Rossé, por petición del francés Balaboine para que le asistiera en la parte de animados para su compañía realizadora de cortos publicitarios Corafilm en 1960. Rossé fue muy posiblemente el primero que montó un stand de animación en Colombia. Al poco tiempo nacería Cinesistema una compañía productora de cortometrajes y comerciales publicitarios, al cual se pasaron algunos artistas de Corafilm y entrenarían otros nuevos en el campo, como Nelson Ramírez²⁵

Durante el periodo de los 70s y 80s la animación en Colombia tuvo su centro en el campo publicitario y en la realización de comerciales, durante esta etapa los más influyentes personajes fueron Nelson Ramírez, Alberto Badal y Juan Manuel Agudelo. Nelson Ramírez, considerado el más importante, por ser el pionero de la animación comercial para la televisión (y entre sus trabajos se destacan el lanzamiento del Reanult 4 a mediados de los 70; el tigre de Suramericana a comienzos de los 80 y, más recientemente el “mano gorgojo” de Pizano, el “carieton” del Colgate, el gallo Ley, la gallina Maggi de navidad y el dragón de Listerine, entre muchísimos otros). Y quien luego de 25 años de trabajo artesanal, pasó a convertirse en el maestro de la animación en Colombia, logrando un acumulado de 1400 trabajos realizados desde la empresa Cinesistemas, la agencia Par Publicidad y su taller particular. Nelson Ramírez producciones fue la

²⁵ Ibíd., Disponible en Internet : http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79

escuela de la mayoría de los animadores más importantes del país, los cuales participaron en los trabajos de diseño animado comercial más significativos, vanguardistas y en algunos casos atrevidos de los años 70, 80 y 90. Fue la compañía de diseño animado más grande de Colombia, sin embargo, Nelson Ramírez no exploró campos diferentes de la realización de comerciales, y con la crisis de la segunda mitad de los años 90, perdió la firmeza y el impulso que tenía²⁶.

El primer largometraje de animación que se realizó en Colombia fue La Pobre Viejecita, del año 1978, de Fernando Laverde, que le mereció el premio Colcultura a mejor largometraje nacional. De Fernando Laverde se destaca la influencia que trajo de Europa para la realización de sus animaciones por medio de muñecos, empleando la técnica del stop motion. Otros largometrajes de su autoría son: Cristóbal Colón, Valiente, Terco y Soñador, que también fue premiada con diversos galardones tanto nacionales como internacionales y Martín Fierro, una producción colombo argentina cubana. La obra de Fernando es conocida a nivel mundial y es un gran referente en la historia de la animación colombiana, Bendazzi registra además que: “El animador colombiano más importante fue Fernando Laverde, especialista en muñecos. Nacido en Bogotá el 17 de diciembre de 1933, abandona la carrera de agrónomo para convertirse en director de fotografía y de documentales, actividad que nunca abandonó, incluso cuando su vida tomó otros derroteros, sus primeras experiencias como animador transcurrieron en España, trabajó en Madrid para la televisión en el equipo liderado por Enrique Nicanor. Cuando él y su familia volvieron a Colombia, creó una productora especializada en películas infantiles. Hizo varios cortometrajes, entre los que se destacan El país de bellaflor (1972), es un cuento satírico que critica la demagogia, la pésima gestión de la economía y la intervención extranjera, La maquinita (1973), la Cosecha (1974) entre otros”²⁷.

Durante el periodo de los 90 se dio un gran cambio en la animación nacional, debido a la llegada de software que permitían la realización de productos animados 3D y 2D todo por medios digitales, que agilizaban el proceso de animación en un gran porcentaje, el equivalente negativo fue la disminución de producciones realizadas por medio de otras técnicas análogas. Con el paso de la

²⁶ RAMÍREZ MUÑOZ, Diego Fernando. Arte conceptual de una producción audiovisual 3D de animación en el contexto precolombino y vampírico. Trabajo de grado Diseñador de la Comunicación Gráfica. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social, 2007. p. 24-25.

²⁷ BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons, 110 años de cine de animación. Madrid, Ocho y Medio. 2003. p. 376

tecnología al campo de la animación surge en Colombia la empresa Conexión Creativa, liderada por Hernan y Diego Zajec, la cual emprendió un nuevo proceso en el campo de la animación nacional aun inexplorado. El resultado de este se puede apreciar en el seriado televisivo El Siguiendo Programa, un espacio animado cargado de crítica y análisis en diversos aspectos de la vida nacional. La serie tuvo muchísimo éxito aunque luego salió del aire por diferentes motivos. Conexión Creativa produjo además Blanca y Pura, y Betty Toons adaptación de la novela Yo Soy Betty la Fea. Diego Zajec fundó la empresa Fusionarte, con la cual realizó el largometraje Bolívar, El héroe (2003). La película, que se convirtió en el primer largometraje animado en técnica 2D realizado en Colombia.

En cuanto al campo del 3D se hicieron desarrollos en el campo publicitario, por parte de empresas como Camaleón, Radar Creativo, Factorytoon entre otras. También se exploró en el campo de los cortometrajes. El Último Golpe del Caballero, de Juan Manuel Acuña, fue el primer cortometraje de animación que se exhibió en las salas de cine comercial. Otro personaje destacado dentro de la historia es Andrés Barrientos quien con sus obras La Escalera (2003) y En Agosto (2008) ha logrado gran reconocimiento tanto local como internacional. Aparte de la televisión y el cine, la Internet también ha tenido su espacio dentro del campo de la animación, la serie 4EEDC así como otras. En el espacio educativo también han surgido series como El Profesor Súper O de Conexión Creativa y Flotonautas de Jaguar Taller Digital. Justamente este último fue quien produjo junto a Juan Carillo el largometraje “Pequeñas Voces”, de tipo documental, que se estrenó en las salas de cine nacional en el año 2011 y es la primera película latinoamericana en 3D.

El escenario actual de la animación en Colombia aun no es muy claro. A diferencia del cine tradicional (de acción real) el reconocimiento del cine de animación aún está en proceso. Uno de los factores determinantes para que no se realicen producciones de este tipo, es la falta de recursos económicos, al igual que la falta de apoyo por parte del sector privado y gubernamental (aunque este último brinda cierto apoyo, no es suficiente). Derivado de esta falta de recursos monetarios, las producciones nacionales se ven limitadas en cuanto al personal que se emplea para desarrollar contenidos, es por esta razón que por ejemplo el largometraje “Pequeñas voces” tuvo un grupo de trabajo que no sobrepasaba las 25 personas y nunca hubo más de 8 personas trabajando al tiempo. A diferencia de producciones extranjeras pertenecientes a grandes compañías, como Pixar y DreamWorks, donde se tienen equipos de trabajo de hasta 300 personas. Dadas estas circunstancias es importante entonces evitar copiar el modelo que se implementa a nivel extranjero, es decir su industria es totalmente diferente porque son otras las condiciones que se manejan para trabajar, por ende no es viable emular este

modelo, pero si es posible tomar algunos elementos y adecuarlos al contexto nacional.

Teniendo en cuenta los anteriores condicionantes y sumándole que la mayoría de producciones de animación que se realizan en el país son de tipo independiente, es necesario encontrar la manera no sólo de distribuir bien los recursos, sino tratar de optimizar al máximo la función de cada uno de los integrantes del equipo de trabajo por medio de otras variables que no impliquen un gasto. Con la accesibilidad que permite la tecnología actual, se puede obtener todo tipo de información, desde registros fotográficos hasta textos históricos, que por ejemplo, podrían ser el equivalente a un viaje, cuando no es posible destinar recursos a un trabajo de campo en una producción independiente.

4.1.5. La era digital. Con la llegada de los software que permitieron el desarrollo de contenidos animados, la industria de la animación sufrió un cambio total, las maneras de hacer las cosas cambiaron, no solamente en producciones 100% animadas, sino también en las producciones que tienen tanto personajes reales como animados. Aunque en algunos sectores del medio se rumoró que con la llegada de esta tecnología la animación tradicional llegaría a su fin, por el contrario, luego de un tiempo de estar en el medio, se han logrado amalgamar tanto el mundo bi como el tri dimensional, entendiendo que ambos son necesarios y que se nutren uno del otro.

A mediados de los 70s increíbles saltos en la tecnología informática tuvieron lugar. Nuevos software 3D empezaron a emerger. En 1980 IBM con licencia DOS de Microsoft, marcando el inicio de los computadores disponibles para las masas. En 1983 Macintosh lo siguió. Las imágenes generadas por computador (CGI) estaban en sus inicios, y no había más que un puñado de empresas creando imágenes para cine y televisión. Primero estaba el New York Institute of Technology (NYIT); Magi Synthavision en Elmsford Nueva York; Information International Inc. (III) en los Ángeles; y Digital Effects (DE) en la ciudad de Nueva York. En 1981, Disney contrató III, MAGI, DE, y Robert Abel & Associates para crear los gráficos por computador de la película Tron²⁸.

²⁸ JONES, Angie. OLIFF, Jamie. Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG. United States: TEAM LinG. 2007. p. 25

Angie Jones y Jamie Oliff²⁹ recalcan en su libro *Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG* qué los años 80s trajeron consigo todo un avance en cuanto a la tecnología, y también trajo consecuencias que perdurarían en las características del desarrollo de films animados. Una de las primeras compañías en introducir esta tecnología en sus procesos de animación fue Hanna Barbera, quienes de manera secuencial fueron dando paso del dibujo y entintado a la manipulación digital, que pudo ser apreciado en cartoons de ese momento como los Picapiedra, Scooby Do y otros. Con la incursión Hanna Barbera en las nuevas tecnologías, Disney también dio el paso para incursionar en la animación a través del nuevo software. Con esta decisión empezó el nacimiento de una nueva era de animadores jóvenes, entre los que se destacan Don Bluth, Glen Kean, John Lasseter, Brad Bird, Tim Burton, Bill Kroyer.

Lasseter dejó Disney para unirse a la compañía Industrial Light and Image (ILM) que tenía parte de Lucas film en cuanto a efectos especiales y gráficos por computador se refiere y la compañía de George Lucas de efectos especiales. Con Lucas films Lasseter consiguió crear el primer personaje 100% animado digitalmente para una película en *Young Sherlock Holmes*, este personaje fue conocido como (Stained glass knight).

“La (Sexy Robot) “Brilliance” comercial, Las Aventuras de André y Wally Bee. Corto animado, y el caballero en la película *Young Sherlock Holmes*, fueron tres grandes momentos en la historia de los gráficos por ordenador (CG). También fueron los primeros pasos para el infante (luego sería gigante) llamado animación por computador. Le tomó muchos años, y mucha ayuda de los efectos visuales impulsados por las películas, por no hablar de un divertido y pequeño conejo, que hizo que este bebé se parara y corriera”³⁰.

Para este punto la animación por medio de ordenadores estaba en su auge, y aún faltaba por venir lo mejor, pero antes de llegar a la “madurez” como técnica para desarrollar contenidos animados, la animación tradicional, tuvo su segunda época dorada, en la cual se realizaron películas de gran éxito en taquilla, y que pertenecen a Walt Disney. Estas fueron: **La Sirenita** (directores Ron Clements, John Musker, productora Walt Disney Pictures, año 1989), **La Bella y la Bestia** (directores Gary Trousdale y Kirk Wise, productora Walt Disney Pictures y Walt Disney Features Animation, año 1991), **Aladdin** (directores Ron Clements, John

²⁹ Ibid. p. 27-28

³⁰ Ibid. p. 28

Musker, productora Walt Disney Pictures, Walt Disney Features Animation, año 1992) y **El Rey León** (directores Roger Allers, Rob Minkoff, productora Walt Disney Pictures, año 1994). Algunos de los miembros del grupo conocido como Nine Old Men se retiraron durante el transcurso de 1981 a 1994, lo que en parte significó el fin de una era de grandes animadores.

La animación por medio de ordenadores ofrece no sólo la oportunidad de realizar films 100% animados, sino también se pueden crear animaciones híbridas, es decir en las que se mezclan el mundo animado con el mundo real. En una definición más exacta se puede decir que: “La animación híbrida es la combinación de la animación bi y tridimensional. La animación 2D Y 3D puede ser usada, y es usada de manera independiente una de otra. Los **Increíbles** de Pixar (director Brad Bird, productora Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, año 2004) es completamente un film 3D mientras que Dumbo de Disney es una película completamente en 2D. Sin embargo, desde la aparición de la burbuja brillante 3D en el film animado 2D, **Black Cauldron** (directores Ted Berman, Richard Rich, productora Walt Disney Pictures, año 1985) de Disney, los artistas han estado buscando diferentes caminos para combinar los medios de animación. El uso del 2D-3D en Disney es anterior al Black Cauldron, y puede ser visto en un corto hecho por John Lasseter titulado Where the Wild Things Are (1983)”³¹. Uno de los referentes que marcó historia en cuanto a la animación híbrida se refiere fue el film **Who Framed Roger Rabbit** (directores Richard Williams, Robert Zemeckis, productora Touchstone Pictures, año 1988), combinando la acción de personajes reales con personajes 2D de manera muy fluida. La película se convirtió en un ejemplo a seguir para todos los animadores del momento.

En adelante el uso de animación generada por computadores se dio vía libre y empezaron a surgir proyectos de alta calidad que usaban la técnica y dejaban en claro porqué era una opción viable. “La película de James Cameron Terminator II: El Juicio Final, de 1991, demostró que podía usarse la tecnología CGI para conseguir buenos resultados estéticos y narrativos, lo que suponían un avance innovador respecto a cualquier obra anterior”³².

³¹ O’HAILEY, Tina. Hybrid animation: Integrating 2d and 3d assets. Burlington: Focal Press. 2010. p. 5

³² WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. 2 ed. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño, 2007. p. 371-372

“Parque Jurásico (1993) marcó un antes y un después en el uso de los sistemas CGI como herramienta cinematográfica fundamental con la creación de unos dinosaurios de aspecto real, igual que King Kong supuso la reivindicación de la animación stop motion como algo más que un simple efecto especial. El proceso de producción cinematográfica cambió con la llegada de los ordenadores, dado que una gran parte del arduo trabajo de las tareas de animación sobre acetatos (la intercalación, la tinta, la pintura, etc.) pasó a realizarse con ordenador. Las aplicaciones informáticas y su papel fundamental para los efectos especiales también revolucionaron la fase de la posproducción de casi todas las películas. La composición digital y el sistema de motion control en las cámaras pronto se convirtieron en elementos estándar de las películas, pero la película que marcó un hito en el uso de la tecnología CGI fue Toy Story (1995), de PIXAR (creadora de los cortos Luxo Jnr. Reds Dreams, Tin Toy y Knick Knack), y sus protagonistas icónicos: Woody y Buzz”³³.

La llegada de la nueva tecnología significó no sólo un cambio en la industria cinematográfica, sino que también han cambiado la forma de ver el cine por parte de la audiencia. Una nueva generación creció con las nuevas películas realizadas por medio de gráficos por computador, por tanto su percepción frente a este tipo de producciones es positiva, además por parte de la industria se ve reflejado el esfuerzo en productos cada vez de más alta calidad. Empresas como Pixar y Dreamworks se destacan por ejemplo por películas como **Finding Nemo** (directores Andrew Stanton, Lee Unkrich, productora Pixar Animation Studios, año 2003), **The Incredibles** (director Brad Bird, productora Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, año 2004), **Shrek** (directores Vicky Jenson, Andrew Adamson, productora Dreamworks, año 2001) por mencionar algunas, también es importante recalcar el alto grado de realismo que se logra por medio de esta tecnología, **Las Aventuras de Tin Tin** (director Steven Spielberg, productora Nickelodeon Movies, Amblin Entertainment, The Kennedy Marshall Company, WingNut Films, año 2011) de Nickelodeon Films es una gran prueba de ello, en cuanto a la animación híbrida es la nueva versión de **Tron** (director Joseph Kosinski, productora Live Planet y Sean Bailey Productions, año 2010) de Disney, y la película de James Cameron **Avatar** (director James Cameron, productora 20th Century Fox, año 2009). Los gráficos generados por computadora no sólo se han quedado en el campo cinematográfico, también se pueden encontrar en los videos juegos, donde consolas como Playstation, X Box y Nintendo Wii han demostrado todo el potencial que tienen estas herramientas. También se emplean para publicidad de todo tipo, prácticamente están inmersos en casi todo lo que vemos a diario.

³³ Ibid. p. 124

Finalmente el presente proyecto se llevará a cabo en la ciudad de Santiago de Cali, Para su desarrollo se consideraron diferentes aspectos, entre los principales se destaca la documentación por medio de libros especializados en diversas temáticas (Cine, Animación, diseño de producción, diseño gráfico, arquitectura y urbanismo, escenografía), así como, el uso del internet como una herramienta de gran valor en cuanto a la obtención de la información, considerando que a diferencia de los Estados Unidos y otros países con industrias cinematográficas consolidadas, para un diseñador de producción en nuestro contexto, le sería casi que imposible realizar viajes a otras ciudades o países con el fin de obtener información (fotografías de locaciones, paisajes, etc.) debido a la escases general de recursos que con que se trabaja en la mayoría de producciones de animación en Colombia.

Como se mencionado a lo largo del presente proyecto, el diseño de producción no ha sido muy explorado en el ámbito cinematográfico nacional, por tanto el proyecto pretende influenciar de manera positiva futuros desarrollos fílmicos de tipo animado, con el fin de qué el rol del diseñador de producción sea visto como un paso obligatorio en el proceso de elaboración de contenidos.

El público al cual va dirigido este proyecto, son principalmente personas interesadas en hacer cine, o involucradas en el medio cinematográfico, también está dirigido a otros estudiantes que quieran poner en práctica esta metodología con base a futuros proyectos de grado, con el objetivo de afianzar la figura del diseñador de producción, y comprobar la eficacia y funcionalidad del método aplicado a otro tipo de proyectos (guiones diferentes)

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1. La tercera dimensión. El guion del “Padre, hijo y espíritu santo” que será utilizado en este proyecto como ejemplo práctico en función de la metodología a plantear, y uno de los condicionantes establecidos por el director de la película Juan Manuel Acuña, es tener en cuenta la técnica en la que se desarrollará el film: 3D. Por tanto es importante en este proyecto incluir una breve descripción acerca del 3D y cuáles son sus principales características.

En los orígenes de la historia de la animación se puede apreciar que sus desarrollos visualmente estaban encasillados en el universo del 2D, solo se podía apreciar volumen en las animaciones realizadas por medio de la técnica del stop

motion, en donde se utilizan maquetas como personajes de las obras. Con el tiempo y el surgimiento de softwares especializados en la construcción 3D se pudo la animación de manera mucho más cercana a la realidad, pero antes de entender la lógica de la tercera dimensión es necesario comprender el mundo bidimensional.

“Las dos dimensiones son longitud y anchura. Entre ambas determinan un plano, sobre el que pueden mostrarse trazos visibles, y que no tienen ninguna profundidad que no sea de tipo ilusorio. Los trazos no tienen espesor y pueden ser tanto abstractos como figurativos. La superficie y los trazos tomados en conjunto revelan un mundo bi dimensional que difiere por completo de nuestra experiencia cotidiana”³⁴.

Si bien la anterior definición es tomada del diseño como tal, esta se ajusta perfectamente al campo de la animación, ya que permite entender de manera más clara la lógica de cómo funciona el 2D, tanto en una producción de tipo animado, así como en cualquier otra forma en la que sea este expresado. De igual manera aplica para el universo tri-dimensional, que aunque tardo en verse materializado en el campo de la animación y lo hizo por medios digitales, es en realidad el universo nuestro, el que vivimos a diario, en todo lo que nos permiten ver nuestros ojos y en lo que podemos palpar por medio de nuestro sentido del tacto. Nuevamente desde el diseño abarcamos una definición del mundo 3D: “Para componer nuestra forma tenemos que considerarla desde todos los puntos de vista, lo mismo sucede con el observador, no puede comprender o apreciar la forma si no la mira de todos los lados. Esto significa algo muy importante: no estamos tratando un sistema estático de relaciones, sino con una serie de sistemas de interrelaciones, por supuesto existe un sistema fundamental; objetivamente, es el diseño. Pero esta clase de composición tiene diferentes aspectos que deben todos ellos en gran parte ser compuestos en sí mismos. Más aún: cada impacto visual debe llevarnos al siguiente. A diferencia de la composición bidimensional que debe mantenerse dentro del formato, la composición tridimensional, por muy efectiva que sea nuestra observación, fracasa si no nos lleva a explorar sus relaciones variables. Este es un problema difícil. La sensibilidad y la comprensión que hemos estado desarrollando deben extenderse a este nuevo sistema de relaciones”³⁵.

³⁴ WONG, Wucius. Fundamentos del diseño: Bi y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili, 1996. p. 237

³⁵ GILLIAM SCOTT, Robert. Fundamentos del diseño. 13 ed. Buenos Aires: Victor Leru S.A. 1970. p. 138

La composición visual 3D entonces maneja un grado mayor de complejidad con respecto de la 2D esto debido a que no solamente hablamos de largo y ancho, sino que también ahora se habla una simulación de profundidad real, además de volumetría, además de que la comprensión del mundo tri dimensional no puede ser completo simplemente con un vistazo, es necesario analizar desde varios puntos un determinado objeto para lograr comprenderlo en su totalidad. “El diseño tri dimensional, procura asimismo establecer una armonía y un orden visual, o generar una excitación visual dotada de un propósito, excepto porque su material es el mundo tri dimensional. Es más complicado que el diseño bi dimensional, porque deben considerarse simultáneamente varias perspectivas desde ángulos distintos y porque muchas de las complejas relaciones espaciales no pueden ser fácilmente visualizadas sobre el papel. Pero es menos complicado que el diseño bi dimensional porque trata formas y materiales tangibles en un espacio real, así que todos los problemas relativos a la representación ilusoria de formas tri dimensionales sobre un papel pueden ser evitadas”³⁶.

Tanto en el diseño, como en la animación la construcción del universo tri dimensional implica una compresión del entorno que nos rodea, las distintas formas de los objetos, personas y cuanto elemento podamos visualizar, ya que para la elaboración del 3D, primero partimos del 2D, de una imagen plana, que luego será interpretada para lograr que esta cobre vida en nuestro universo tridimensional. Con respecto a la temática Wong³⁷ opina que entre el pensamiento 2D y 3D hay una diferencia de actitud, es decir que el diseñador que pretenda construir 3D debe estar en capacidad de visualizar mentalmente una forma, de manera que pueda observarla desde todos los ángulos posibles, aun cuando sólo este viendo una imagen lisa, debe entender además el concepto del espacio, de la masa, y la naturaleza de los diversos materiales compositivos de una determinada forma.

Finalmente el mundo tri dimensional puede entenderse entonces como una actividad proyectual, que al igual que el diseño, necesita primero de una análisis para luego llevar a cabo la ejecución, además de esto, la lógica de construcción del universo 3D que se logra por medio de softwares, parte esencialmente de una estructura que desde el diseño se aborda de la siguiente manera: Los elementos constructivos tienen fuertes cualidades estructurales y son particularmente importantes para la compresión de los sólidos geométricos. Los componentes son:

³⁶ WONG, Wucius. Fundamentos del diseño: Bi y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili, 1996. p. 238

³⁷ Ibid. p. 239

- Vértice: cuando diversos planos confluyen en un punto conceptual, tenemos un vértice. Los vértices pueden ser proyectados hacia afuera o hacia adentro.
- Filo: cuando dos planos paralelos se unen a lo largo de una línea conceptual, se produce un filo. También los filos pueden producirse hacia afuera o adentro.
- Cara: un plano conceptual que está físicamente presente se convierte en una superficie. Las caras son superficies externas que encierran un volumen³⁸.

4.2.2. Preludio al diseño de producción. A menudo se describe a la animación como la “forma en verso” de una película, como opuesta a la “prosa” de la narración filmada en vivo y del documental, y ello es verdad en tanto las imágenes de la acción en vivo son tomadas de los acontecimientos que se producen en el mundo mientras que la animación inventa su propio mundo. Una película animada puede unir imágenes y seguir una línea de pensamiento sin tener en cuenta la lógica propia de la observación de los hechos o el tiempo real. Otra de las características que la animación comparte con la poesía es que, con frecuencia, opera con símbolos, analogías y alegorías. Los films del Pato Donald no hablan de patos, sino de personas. Aunque Donald no representa a un pato y tampoco a una persona, es un personaje que sirve para recordarnos las características humanas de un modo tal que jamás podría ser representado por un actor o por un personaje dibujado con apariencia humana³⁹.

Dadas las características anteriormente mencionadas se puede asimilar que cualquier tema puede ser abordado por los creadores de contenidos de animación, valiéndose de diversos aspectos y conceptos como por ejemplo las figuras retóricas (Metáforas, analogías, hipérboles, etc.) que se usan comúnmente en el cine convencional y que permiten al director generar toda una serie de simbolismos cargados de información que el receptor de manera consciente o inconsciente ha de interpretar, para seguir la línea de una historia determinada, además de ello, por medio de dichas figuras se puede persuadir al espectador, generando distintos sentimientos y sensaciones en tanto que el director de una película tiene poder sobre su historia y sobre la manera como se transmiten los hechos que en ella transcurren. Desde un punto de vista semiótico y de acuerdo con la postura de Roland Barthes, “las imágenes son polisémicas, es decir que pueden despertarnos muchos significados: tienen una cadena significante, pero

³⁸ Ibid. p. 245

³⁹ TAYLOR, Richard. Enciclopedia de Técnicas de Animación. Barcelona: Acanto, 2000. p. 14

sus significados son flotantes y el lector puede elegir algunos e ignorar otros”⁴⁰ de qué depende que el espectador pueda interpretar esta clase de mensajes; en principio dependerá de los referentes comunes compartidos, más hay otro tipo de mensajes que están inmersos dentro de una película que tienen su propia codificación puesto que esta posee un universo propio, en que los referentes no necesariamente tienen que estar ligados estrictamente con el “mundo real”. En cuanto a la interpretación o el análisis de los mensajes Barthes establece dos funciones del mensaje lingüístico:

La función de anclaje del mensaje lingüístico nos ofrece un control; es una función denominativa que pone nombres y nos salva al darnos todos los sentidos posibles de los objetos (denotados). Es el control del creador sobre la imagen. El anclaje es un control.

El relevo, en cambio ayuda a leer las imágenes móviles. Es una función de complementación, más frecuente en cine o en las historietas y en los dibujos humorísticos cuando aparecen fragmentos de diálogo que complementan lo que dice la imagen. Tiene un valor complementario y se lee junto a la imagen como fragmentos de un discurso superior. Dispone una secuencia de sentidos que no están en la imagen sino que la complementan⁴¹.

Teniendo en cuenta estos conceptos, la labor que desempeña el diseñador de producción cobra un valor más importante aún, debido a que su trabajo no se limita a una función decorativa, sino que va más allá, debe hallar la manera de comunicar lo que el guion le transmite y de acuerdo con las respectivas indicaciones que el director de la película haya realizado. Esta información puede ser comunicada de diversas maneras, por tanto aspectos como el color, la textura, la forma no son obra del azar, sino que se escogen de acuerdo con unos criterios puntuales según la necesidad (varían de acuerdo a la película) y conforman finalmente la estética global que transmitirá cierta información al espectador, (que cambia entre cada escena, conservado un lineamiento gráfico, pero ajustándose a la intención del guion y hacia donde se pretenda direccionar al espectador en la trama).

Queda claro entonces que la animación no es una técnica, sino que son un conjunto de técnicas, que puede encontrarse animación tanto en el cine live action así como en la televisión, que sus temáticas son diversas, y pueden abordar

⁴⁰ ZECCHETTO, Victorino. Seis semiólogos en busca de lector. Buenos Aires: La Crujia ediciones, 2005 3ª ed. P.46

⁴¹ Ibíd., p. 47

historias infantiles o abstractas, que no todas las animaciones tienen fines comerciales, y que aún no es posible darle una definición exacta dado que aún hay un debate amplio entre lo que puede considerarse animación y que no.

Lo anteriormente mencionado cobra relevancia en torno al papel del diseñador de producción, ya que como está expresado en los párrafos pasados, el cine tanto de animación como de acción real, tienen la particularidad de transmitir mensajes, emociones, sentimientos, etc. Cada película tiene su significado y su propia esencia, por tanto es necesario la presencia de una figura que pueda recrear o representar la visión tanto del guionista como del director de la película, dicho rol es la semi desconocida (contexto nacional) figura del diseñador de producción.

4.2.3. Diseño de producción. La figura del diseñador de producción es principalmente conocida en los Estados Unidos, en las grandes producciones cinematográficas siempre está presente y es la cabeza al mando de todo el departamento artístico. En Europa también es conocida esta figura, y en algunos casos se emplea en otros no, o hay una persona encargada de desempeñar la función del diseñador de producción, pero simplemente no lleva este título. A nivel nacional (Colombia) el diseñador de producción es prácticamente desconocido, se habla principalmente de un director de arte encargado, pero no hay una conciencia general sobre lo que es el diseñador de producción, que función desempeña y cuál es su importancia dentro de una producción cinematográfica. Antes de hablar del diseñador de producción en los largometrajes de acción real (interpretado por actores), se generó primero el rol de diseñador artístico, quien es la persona encargada de realizar todo el diseño visual de una película, su función no se remite simplemente a trabajar bajo su óptica, sino que debe realizar su trabajo de manera mancomunada con el director de fotografía y el director mismo de la película, para lograr obtener una estética visual adecuada al guion que se esté trabajando.

El diseño de producción se puede definir de la siguiente manera: “El diseñador de producción o jefe del departamento artístico es, ante todo, el principal responsable de la creación de los decorados y de la coherencia estética del film. Es en realidad el arquitecto del cine. Su reto es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guion, para ello deberá documentarse sobre cualquier aspecto de la película. Seleccionar las localizaciones clave y crear una paleta de colores, motivos y texturas que expresen de forma eficaz la atmósfera más adecuada.

Desde el trazado de los primeros bocetos hasta la construcción final de los decorados, el diseñador tendrá que estudiar y descartar múltiples propuestas e ideas, analizar colores, materiales y detalles. Pintar fondos y construir maquetas, sin perder nunca de vista que su trabajo está ante todo, al servicio del director. Para todo ello, deberá trabajar en estrecho contacto con el director de fotografía y el diseñador de vestuario, pues la armonía y coherencia estética de un proyecto cinematográfico dependen, en gran medida, de cómo encajen las propuestas de estos tres profesionales”⁴².

La definición anterior permite entender que la labor del Diseñador de producción, no está simplemente ligado al esbozo de una imagen coherente y estética, sino que su trabajo comprende una ardua labor de investigación, en la que deberá comprender cada uno de los aspectos que componen un determinado guion, para de esa manera empezar a dar forma a la estética visual. Además el productor, escritor, consultor y educador Peter Ettedgui plantea que: “Una de las funciones que debe desempeñar el diseñador de producción, es la de desglosar por completo el guion para poder decidir qué escenas deberán rodarse en decorados de estudio y cuáles en decorados naturales, además de tener en cuenta que en el diseño de producción es de vital importancia, pensar en los personajes antes de diseñar los decorados”⁴³. No es recomendable diseñar por ejemplo el hogar de un persona X sin tener en cuenta su personalidad, sus gustos, resulta contraproducente, ya que estos espacios son los que permiten al espectador avizorar la manera como se comportan ciertos personajes, añaden elementos que cargan de contenido la historia sin necesidad de que estos sean narrados. Una manera de ejemplificar parte de la función del diseñador de producción es la siguiente: la dualidad de personalidades que se da en la novela de Robert Louis Stevenson El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde (1886) es representada de manera metafórica, mediante la asociación de cada una de las personalidades (Jekyll y Hyde) con los espacios que estos habitan, tanto su entorno urbano como arquitectónico. El arquitecto y doctor en comunicación visual Santiago Vila alude a este caso texto en particular diciendo que “La primera referencia explícita en el texto de Stevenson a lo “sinistro” no es respecto a Hyde, como cabía esperar, sino respecto a un edificio”⁴⁴

“De dos plantas, sin ventana alguna, con sólo la puerta de la planta baja, encima de la que parecía un muro liso y de color gastado, semejaba el caserón el rostro de un ciego, mostrando, además en cada detalle, las marcas de un sórdido y antiguo

⁴² ETTEDGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. p.

⁴³ Ibíd. p. 16-17

⁴⁴ VILA, Santiago. La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997. P 312

abandono” Esta imagen tan precisa, “el rostro de un ciego”, utiliza la conocida metáfora arquitectónica fachada-cara para articular uno de los motivos que luego Freud clasificará como típicamente siniestro, recayente a un callejón siniestro: “El temor por la pérdida de los ojos”. Establecida claramente en el texto esa correspondencia entre un caserón siniestro recayendo a un callejón cerrado, y el desagradable y agresivo Hyde, encontramos en el siguiente capítulo la equivalente, respecto al respetable Dr. Jekyll. Antes de aparecer en el relato este personaje, se nos proporciona, como en el caso anterior, su identificación simbólica con la fachada de su edificio, “casa rica y lujosa” recayente a una señorial plaza. A partir de esta identificación básica podemos ampliar las correspondencias espacios-personajes a lo largo del relato⁴⁵.

El ejemplo anterior es una clara referencia de la importancia que tienen los elementos con respecto de los personajes en una historia, en este caso la arquitectura, refleja la personalidad dual del sujeto, y lo mismo sucede con los objetos que hacen parte de la decoración, ya que son estos en gran medida los que permiten vislumbrar la personalidad de un sujeto en particular, sus gustos. “Los decorados del film son sintomáticos del carácter de sus personajes, considerando las casas como locus (lugares locuaces). Los espacios son, así, valorados como síntesis simbólica respecto a un sistema de elementos y objetos significantes. Se pueden observar fácilmente las coincidencias que relacionan significativamente unos ambientes con otros”⁴⁶. El diseñador de producción debe ser consciente de lo relevante que son todos los componentes de una historia, para su diseño responda fielmente a la historia que cuenta en el guion.

El diseño de producción involucra todo un procedimiento en el que se debe considerar entonces, tanto el guion, como la interpretación de los personajes y en este punto hay una diferencia con respecto del cine tradicional, ya que en el caso de una producción animada por ejemplo, no se tiene la opinión de sus personajes, debido a que estos deben cobrar vida por medio de la intervención del animador y es él quien debe darle credibilidad a los mismos. Caso contrario al diseño de producción donde “se crea una atmósfera en la que los actores se sientan a gusto, esto es algo que les ayuda enormemente la hora de interpretar”⁴⁷.

Aunque la función del diseñador de producción Live action y el de animación comparten ciertos aspectos, también hay diferencias entre el trabajo que

⁴⁵ Ibíd. p. 312

⁴⁶ Ibíd. p. 319

⁴⁷ ETTEDGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. p. 23

desarrolla cada uno. En animación no se trabajan con locaciones, con actores (reales), por ejemplo para el caso de las locaciones estas deben ser construidas (digitalmente, o por medio de maquetas, dependiendo de la técnica empleada) aunque en live action en algunos casos también se construyen los escenarios. Visto directamente desde el contexto nacional (Colombia) la diferencia fundamental, radica esencialmente en los escasos recursos destinados a la elaboración del diseño de producción y en general a una película. Caso contrario al de Norte América donde las producciones de Estado Unidos cuentan con grandes presupuestos, además de contar con una industria consolidada. En Colombia las producciones de tipo animado, como se ha referido anteriormente en su mayoría son independientes, no hay una industria en el campo de la animación, lo que dificulta aún más el desarrollo de este tipo de proyectos, la indagación se puede ver limitada incluso a sólo trabajar con material obtenido a través de internet y al conocimiento puntual del diseñador de producción. Por ello es tan importante tener una metodología de trabajo que permita que aun con pocos recursos se puede obtener el material necesario para elaborar un diseño adecuado a la necesidad.

Por medio de la siguiente tabla se puede contextualizar mejor las funciones que desempeña el diseñador de producción dentro de un film de animación y su posición dentro del equipo de trabajo, de acuerdo a cómo describe el director y animador Tony White cada función en su libro Animation from pencils to pixels.

Cuadro 1. Equipo de producción y flujo de trabajo en animación

Equipo de producción y flujo de trabajo

Director 2D y 3D // Director	Es el responsable de la visión creativa y de la interpretación del proyecto, algunas de sus funciones incluyen la aprobación de diseños, del storyboard y la animática, así como la creación y distribución del material individual para la producción de las escenas a los respectivos equipos de animación.
Productor 2D y 3D // Producer	Su trabajo consiste en mantener un estricto control sobre el lado administrativo de la producción, asegurando que el presupuesto y el cronograma se mantengan bajo control y el equipo creativo tenga todo lo que necesita.
Manager de producción 2D y 3D// Production manager	Generalmente esta figura está más asociada a los films de acción real, pero ocasionalmente podría ser contratado para ser la mano derecha del productor, para que le ayude en funciones de control del progreso del trabajo.
Modelador de personajes 3D // Character modeler	Es el responsable de la creación de los personajes en 3D que se usarán en el film (Podría incluirse otra categoría donde estén asignados las personas encargadas del rigging de los personajes)
Diseñador de producción 2D y 3D // Production designer	Su función podría ubicarse en las etapas de pre producción, cuando personajes, fondos, y el concepto general de arte son creados. (es la cabeza al mando de todo el departamento artístico y el principal responsable de la creación de los personajes, entornos y de la coherencia estética del film)
Animador 2D y 3D // Animator	los animadores caen bajo muchas categorías (aparte de que sean animadores 2D o 3D). Hay animadores de personajes (que traen rendimiento y personalidad a los personajes de la producción), animadores de efectos especiales (2D que animan todo lo que no son personajes , incluyendo los efectos del fuego, tierra, aire y agua), animadores gráficos (que se especializan más en el movimiento de los gráficos y títulos dentro de una producción) y animadores de modelos (que hacen todo lo anterior cosas usando títeres, modelos o personajes a base de arcilla (u otro material) para lograr el efecto deseado).
Asistente de animación 2D // Assistant animator	Ellos se encargan de hacer las pruebas de lápiz y hacen los ajustes necesarios para que sean editados en la secuencia, así el animador puede ver cómo está funcionando la acción. Ellos podrían hacer los otros dibujos que los animadores principales les dejan, pero a menudo ellos se encargan de hacer dibujos claves e incluso pequeñas partes de animación secundaria que el animador principal no tuvo tiempo de realizar o no estaba interesado en hacer. El asistente de animación por lo tanto tiene que ser tan capaz como el mismo animador principal.
Intercalador 2D // Inbetweenner	El rol del intercalador es redundante en la mayoría de producciones hoy día, o vendría a ser un sinónimo del asistente de animación. el intercalador sería un novato que trabajaría con el asistente de animador para obtener todos los dibujos intermedios que deja el animador principal.

Cuadro 1. (Continuación)

Artista de limpieza 2D // Clean up artist	La mayoría de animadores trabajan rough, es decir dibujan sus personajes en lápiz. Como sea, entre animador y animador puede haber cierta diferencia en el diseño de los personajes animados, algunas veces sutil, algunas veces marcado. También, la línea del lápiz no scannea tan bien como lo hace la línea hecha con tinta negra. Entonces, en las producciones más ambiciosas, un artista muy habilidoso es asignado para examinar los dibujos animados hechos a lápiz, para darle a todo una consistencia al diseño de personajes y a la tinta para luego scanear. Esta persona es conocida como clean up artist
Modelador de entornos 3D // Environmental modeler	El modelador de entornos o ambientes debe tener la habilidad para crear estados de ánimo y a la atmósfera a través de los ajustes, dando una sensación realista y natural a los ambientes, sin importar que sean foto realistas o abstractas.
Artista de fondos 2D y 3D // Background artist	Es uno de los miembros más importantes del equipo de trabajo. Los fondos llenan cerca del 90% de lo que la audiencia ve en pantalla. Los artistas de fondos deben entender cómo funciona el proceso de la animación, pero esencialmente estos artistas pueden provenir de diversas disciplinas: ilustración de libros o revistas, cómics o incluso bellas artes. La importancia de su trabajo radica en que el look de los fondos incide directamente sobre los personajes que interactúan en ellos.
Revisor 2D // Checker	Es esencialmente el encargado de que todo esté revisado antes de enviar finalmente a scanner, coloreado y composición. Los revisores van a través de todo lo relacionado con la producción de cada escena, carpetas, para asegurarse de que todo esté donde debe estar. Esto por supuesto fue verdadero en la industria tradicional como lo es hoy en la digital.
Hombre de la cámara 2D // Rostrum cameraman	Tradicionalmente, el trabajo de animación era siempre fotografiado por un altamente entrenado hombre de cámara, usando un sofisticado "rostrum camera" montada verticalmente sobre una mesa de animación elevado o bajado en una resistente torre de metal conocida como rostrum. Toda la animación era coloreada en diferentes capas de cels (celuloides) que eran acostados sobre un fondo bajo el lente de la cámara y fotografiadas fotograma por fotograma
Entintador 2D // Inker	En el pasado, los dibujos en animación eran hechos a mano, en celdas y pintados por el departamento de color. El entintado inicialmente era hecho usando entintadores a mano muy estables que usaban pinceladas finas para copiar las líneas dibujadas en el acetato. Con la nueva tecnología este proceso cambió.
Colorista 2D // Colorist	En el pasado, cuando los celoides eran usados para producir animaciones, los coloristas pintaban los colores apropiados en la parte de atrás de los cels entintados. (Hoy día sigue existiendo esta figura pero ha tenido modificaciones debido a las nuevas tecnologías que han desplazado el uso de los celoides)
Texturizador 3D // Texturer	El trabajo del texturizador es el crear el color final y las texturas de superficie que llevará cada personaje modelado en 3D. Las texturas tienen que complementar y definir la naturaleza (y algunas veces la personalidad) el modelo 3D. Aunque su trabajo es invariablemente visto en 3 dimensiones, el trabajo del texturizador es creado en programas de edición de imágenes 2D como Photoshop.

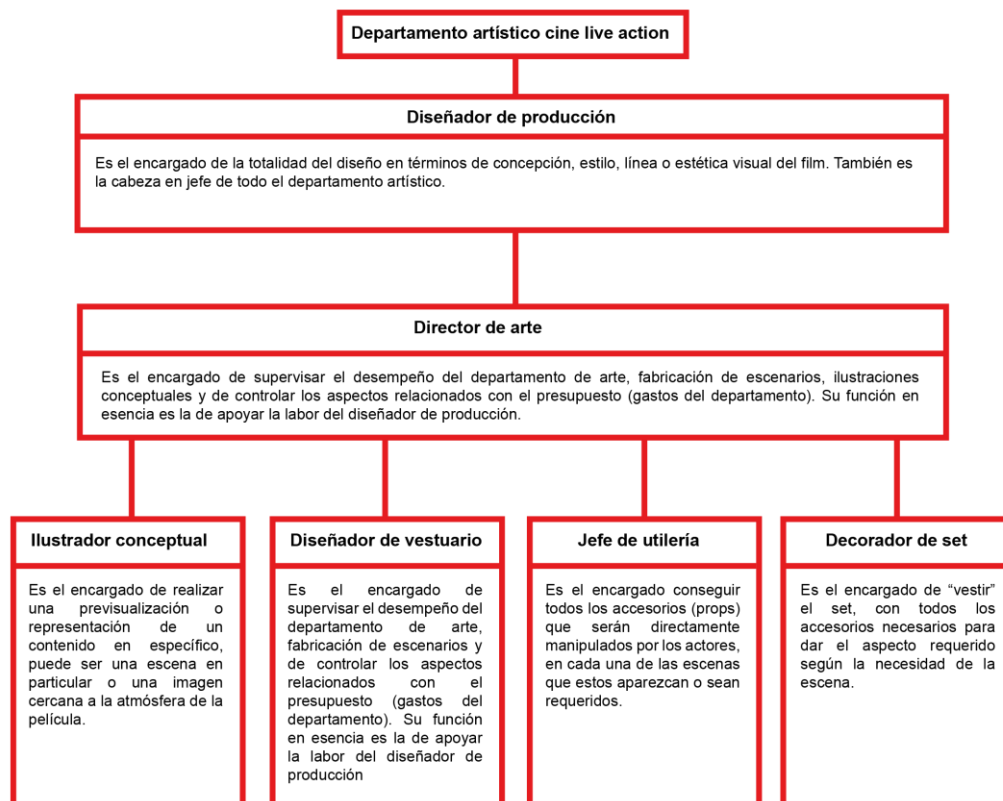
Cuadro 1. (Continuación)

Artista de iluminación 3D // Lighting artist	El artista de iluminación es requerido para dar realismo y a menudo un sutil efecto a los personajes 3D y los ambientes. Al igual que un especialista en iluminación en cine live action, el especialista en iluminación en producciones 3D debe algunas a veces brindar estados de ánimo, color, y la atmósfera a la escena. Consecuentemente, ellos necesitan un íntimo entendimiento de la luz natural, así mismo como un conocimiento proeficiente de la tecnología 3D.
Compositor 2D y 3D // Compositor	Con tantos posibles elementos en los films modernos, es necesario que una persona sea responsable de combinarlos todos. El trabajo del compositor es juntar todos estos elementos, escena por escena. Esto puede ser tan simple como añadir animación a un fondo o tan complicado como combinar animación 2D, animación 3D, films de acción real y una surtida selección de textos y gráficos.
Editor de sonido 2D y 3D // Sound Editor	Con los diálogos grabados, editados y desglosados, el trabajo del editor de sonido no inicia hasta que toda la animación esté completa. A este punto, cualquier sonido adicional de ambiente son creados, editados, y unidos con el diálogo existente y las pistas musicales. El editor de sonido supervisará todo esto.

Fuente: WHITE, Tony. Animation: From pencils to pixels. Burlington: Focal Press, 2006. p. 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204

White brinda una detallada explicación de cada figura, incluyendo la funciones que hacen parte tanto del 2D cómo del 3D, y si bien algunas de ellas están asociadas al desarrollo de animación tradicional por medio de celuloides, que ya fue reemplazado por otros métodos como por ejemplo software como Adobe Flash o Toonboom, aún siguen teniendo vigencia dentro de los equipos de trabajo. En lo que concierne a este proyecto de acuerdo con este flujo de trabajo el *rol* del diseñador de producción está anclado dentro de las primeras figuras y se ubica en la etapa de pre producción, pero la descripción que da Tony White con respecto a este es muy general, en tanto que a cargo del diseñador de producción hay otro equipo de trabajo, que se encargan de diversas funciones relacionadas con el diseño y la estética visual del film. También es pertinente aclarar que aunque la función del diseñador de producción está presente tanto en los films de animación como en el cine *live action* hay pequeñas variaciones en cuanto a cómo está conformado su equipo de trabajo.

Figura 1. Departamento artístico cine de acción real

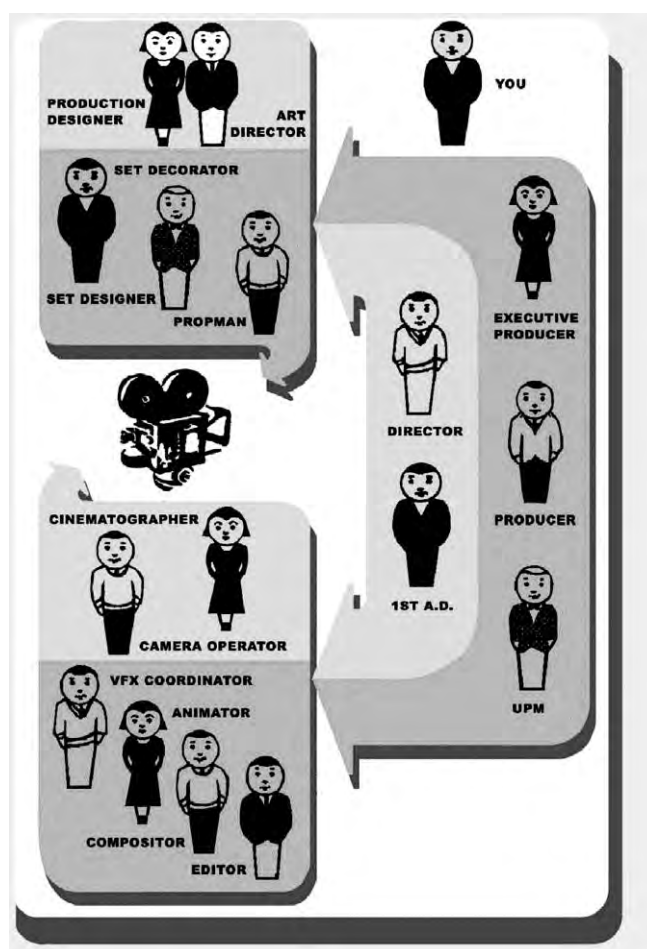


El anterior esquema da cuenta de la función y las posiciones que tiene cada figura en el departamento de arte dentro de un film de acción real, puede haber más o menos participantes dentro de este grupo, pero en general este es el grupo base del departamento. El portal de internet www.newenglandfilm.com refiere en un artículo respecto de esta temática qué “El diseñador de producción (PD) es la cabeza del departamento artístico de un film, el cuál usualmente consta de un director de arte, un diseñador de vestuario, prop master y un decorador de set. El diseñador de producción está involucrado con el film casi desde el primer día, trabajando en cercana colaboración junto con el director y el director de fotografía para crear el look de la película, eligiendo los colores adecuados, las formas, y composiciones correctas para cada toma. "Los tres de nosotros estamos realmente construyendo un esqueleto y un marco y una visión cohesiva para una

película", dice Erin Muldoon Stetson, un diseñador de producción en cortos independientes en Nueva York"⁴⁸.

El director de arte, escritor, artista y profesor Michael Rizzo nos muestra en su libro *Art Direction Handbook For Film*, un esquema simplificado de la jerarquía de posiciones en un film de acción real.

Figura 2. Film hierarchy (simplified)

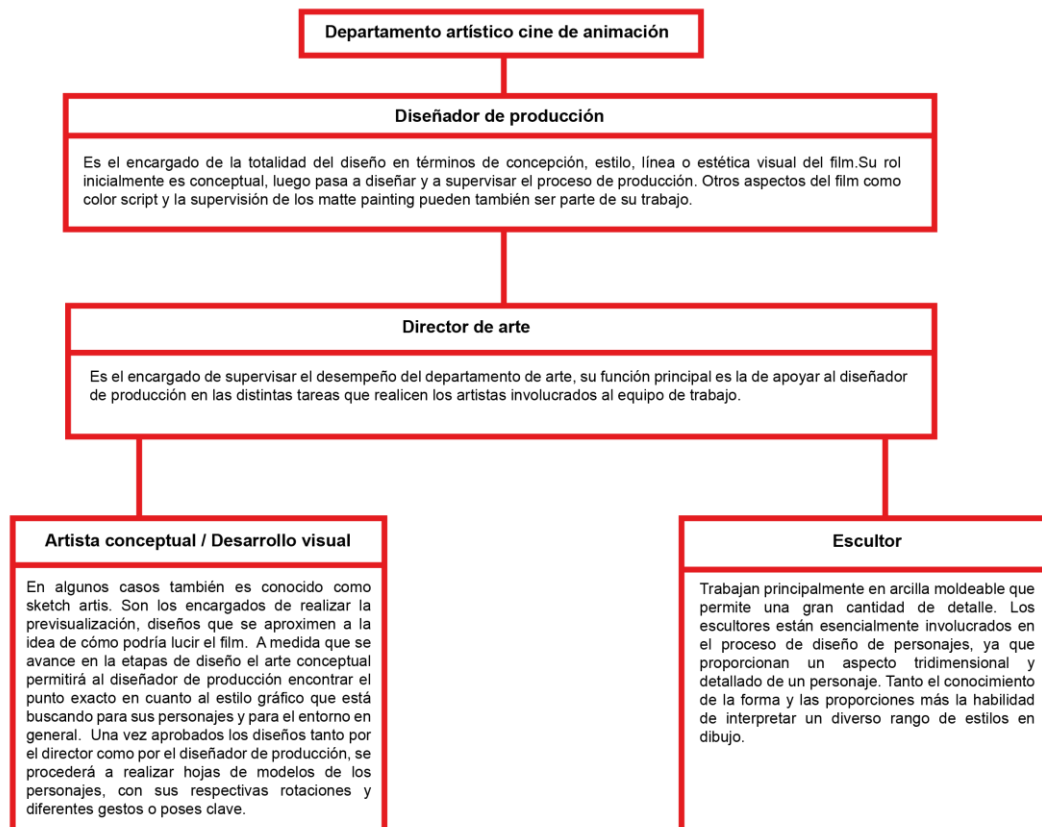


⁴⁸JACKMAN, Ann. How to bee... a production designer [en línea]. New England 2003: NewEnglandFilm [consultado 08 mayo de 2014]. Disponible en Internet <http://www.newenglandfilm.com/news/archives/03january/pd.htm>

Fuente: RIZZO, Michael. Art Direction Handbook for Film. Burlington: Focal Press
p. 4

La presencia de la figura del diseñador de producción es de vital importancia dentro de un film, tanto de acción real, así como de animación aunque la función de algunos miembros del equipo pueda variar y otros simplemente no hagan parte del equipo de trabajo. Tal es el caso de los decoradores de set o los prop master, que en un film de animación serían reemplazados por el artista de fondos (background artist).

Figura 3. Departamento artístico en un film de animación



Fuente: CONE, Bill. Artist Positions at Pixar Studios [en línea]. 2008 [consultado 30 de Abril de 2014]. Disponible en Internet:
<http://www.artistsnetwork.com/articles/business-of-art/pixar-positions>

En un film de animación la labor con mayor variación es tal vez la del director de arte, debido a que se suprimen figuras como la del diseñador de vestuario o decorador de set (En una animación que use la técnica del stop motion podrían tener vigencia estas figuras de trabajo). En este caso deberá estar pendiente de la producción de los artistas conceptuales o desarrolladores visuales, ya que sobre ellos recae gran parte del peso de la pre producción debido a que son ellos quienes deben interpretar el estilo global que plantea el diseñador de producción.

En términos generales se puede resumir el diseño de producción como: “La reescritura de un guion cinematográfico en términos visuales; reflejar la estructura dramática a través de los elementos de diseño. Arquitectura, espacio, línea, color, contraste, patrón, repetición”⁴⁹.

En cuanto a la manera de cómo llevan a cabo su labor, los diseñadores de producción no trabajan bajo un método propiamente dicho, se podría decir que no existe una fórmula única para ejecutar esta labor. La manera de realizar un diseño para cualquier tipo de película varía de diseñador a diseñador. Muchos diseñadores trabajan bajo su propio método, algunos de ellos incluyen su experiencia tanto personal (vivencias y demás) como profesional, para elaborar sus diseños. La apropiación del guion es esencial para que la labor del diseñador de producción se torne más sencilla.

Los diseñadores de producción tampoco tienen una formación profesional específica, más sin embargo, muchos de ellos han estudiado en áreas comunes. Por ejemplo algunos diseñadores de producción tienen estudios en bellas artes, arquitectura, artes escénicas, diseño o publicidad, y otro grupo de ellos aprendió la labor por medio de la práctica, así como los primeros diseñadores de producción que (ascendieron) pasaron de ser directores de arte a diseñadores de producción y los nuevos directores de arte quedaron bajo su cargo.

Dentro de las diversas maneras que emplean algunos diseñadores de producción para llevar a cabo su labor se pueden destacar por ejemplo: La lectura minuciosa del guion, de ser posible no sólo quedarse con una lectura (considerando que para la realización del diseño hay tiempos que varían de película a película, dependiendo del presupuesto) Realizar una documentación minuciosa con respecto a la temática que se está trabajando (puede ser por medio de libros,

⁴⁹ ETTEDEGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. p. 40

fotografías, cuadros, internet, entre otros), ya que no es lo mismo trabajar una película de época a trabajar una película actual, debido a que varían muchos factores que pueden incidir directamente en la verosimilitud de la historia. Definir en caso de que sea una película con actores reales, qué escenas se rodaran en un estudio y cuales se harán en locaciones naturales. Crear una “biblia” con muestras de telas que serán usadas en los vestuarios, esto con el fin de tener presente la carta cromática que regirá la estética del film. El material que contienen estas biblias o libros de muestras puede variar según lo requiera el diseñador de producción, algunos crean su biblia a partir de fotografías con locaciones que se asemejen a las descritas en el guion, para de esta manera darse una idea general de cómo es la arquitectura predominante del film, además de la construcción de maquetas que permiten al director visualizar la posición de la cámara en un determinado lugar, mientras que hay diseñadores que basan todo su planteamiento en los personajes y en realizar un diseño que sea a su medida (pensado para los personajes).

No hay una forma correcta o incorrecta de realizar un diseño de producción, los métodos mencionados anteriormente se podrían utilizar todos juntos y serían funcionales, al igual que si sólo se emplean uno o dos de ellos. (La relevancia de los mismos radica en la experticia del diseñador, en la forma como asuma y desarrolle su trabajo, considerando todas las limitantes que pudiese llegar a tener para su realización (tiempo, presupuesto, materia prima) Lo que se busca a través de este proyecto es unificar ciertos aspectos comunes, además de añadir una serie de pasos detallados que permitan optimizar el trabajo (tiempos de investigación, inversión de recursos, delimitar cantidad de diseños), también dar a conocer la función de diseñador de producción a quienes la desconozcan y pretendan iniciar un proyecto de animación. El tiempo que esté presente el diseñador de producción en la película depende del director, y de la necesidad que tengan en cuanto al diseño se refiere, en algunos casos el director ejerce varias funciones al mismo tiempo (diseñador de producción, ilustrador, etc.) no es lo ideal, pero nuevamente hay ocasiones en que los recursos económicos no permiten tener un personal de trabajo para cada función. En condiciones normales el trabajo del diseñador se limitaría a la etapa de preproducción, aunque puede haber ciertas excepciones. “la participación del diseñador de producción bien podría ser en la etapa de pre producción, cuando los personajes, fondos, y el concepto de arte total son creados. No obstante, es bastante factible que uno o más diseñadores de producción (dependiendo de la magnitud del proyecto) permanezcan en el equipo de trabajo para manejar todas las pequeñas decisiones en diseño que inevitablemente surgen a medida que progresa la producción. El diseñador puede no ser contratado para todo el proceso de producción, sin embargo son sin duda una valiosa contribución al equipo durante las primeras

etapas de una correcta producción”⁵⁰. Para entender de manera más concreta la función del diseñador de producción y de los métodos que emplean para realizar su trabajo es necesario apreciar la manera como algunos de ellos se desenvuelven en este medio:

- **Allan Starski**

Diseñador de producción con formación en bellas artes quien en sus primeros años trabajó en Polonia en grandes estudios cinematográficos y aun teniendo la oportunidad de incursionar en Hollywood optó por permanecer en Europa. Su pensamiento con respecto a una película es que por más que esta sea basada en hechos reales no dejará de ser ficción por tanto el diseñador de producción debe tratar de que el espectador crea que la ilusión que está viendo es real. Allan considera muy importante el saber qué tipo de interpretación tendrá la película, para de esa manera dar un enfoque a su trabajo. En el proceso de documentación Starski hace acopio de todo el material que tenga relación alguna con la época en que está ambientada la película (libros, cuadros o fotografías). Localizar los exteriores en los cuales se rodará, es parte fundamental para empezar a determinar la estética del film. Para Allan es primordial tener definidas las locaciones principales antes de empezar a dibujar, y a su vez considera que los elementos fundamentales de un decorado son las proporciones y dimensiones. Los planos a escala permiten comprobar que las relaciones espaciales de un decorado son correctas. La relación de un diseñador de producción con el director de fotografía debe ser permanente, ya que son muchos los aspectos que se deben tener en cuenta al momento de diseñar como por ejemplo: filtro, luz entre otros y cómo esto afecta el decorado. En sus decorados Starski intenta siempre agregar la mayor cantidad de detalles posible, esto con el fin de lograr en algunos casos simbologías.

Figura 4. Referencias y maquetas de la película Schindler's List

⁵⁰ WHITE, Tony. Animation: From pencils to pixels. Burlington: Focal Press, 2006. p. 198



Fuente: ETTEGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. P. 100

- **Anna Asp**

Diseñadora de producción europea, cuya formación en fotografía le permitió incursionar en el mundo del teatro y el cine. Aunque luego obtuvo un nuevo título de diseño en la escuela de cine este no fue tan determinante como el de fotografía. De sus primeros años en la práctica aprendió que el público presta más atención a los actores que al decorado, por tanto optó por pintar las paredes de una tonalidad más oscura que la piel de los actores para que esta destaque sobre el fondo. Prefiere las películas de época por todas las posibilidades que tiene al trabajar con el pasado y para Anna es fundamental que el guion tenga una buena descripción de sus personajes más que de los escenarios, ya que conociendo al personaje se puede realizar la ambientación más apropiada. Anna desarrolla “biblias” para cada uno de los personajes principales, estas biblias están compuestas de collages de colores, formas, tejidos, texturas entre otras que permiten tener una conexión entre el diseño y el personaje. Por encima de los bocetos Anna privilegia la construcción de las maquetas, que le permiten gracias a su tridimensionalidad, puede iluminarla y tener una perspectiva de cómo lucirán los decorados antes de llevarlos a producción. En sus diseños de las casas Anna imprime cierta personalidad a cada una dotándolas de rostros en sus fachadas. La ubicación de los exteriores también es un factor de gran importancia, dado que allí las condiciones climáticas no pueden ser controladas y esto puede ser tanto beneficioso como perjudicial.

Figura 5. Referencias biblia de retales y maquetas de la película House of Spirits



The House of the Spirits. Asp inicia su proceso de diseño con la elaboración de una biblia para cada uno de los personajes. Estas biblias son collages de tejidos, colores, texturas y formas que luego utiliza como referencia para la creación de los decorados. (1) Asp diseñó la fachada de la casa de Esteban de manera que sugiriera la imagen de una calavera. (2-6) Proceso de construcción de la maqueta y la casa de Esteban. (7) Biblia de Esteban: Asp veía a este personaje como un macho, un fascista del "nuevo mundo". Asp supo reflejar esta visión en el diseño del interior de la hacienda (8): "muy cuadrado, muy masculino".

Fuente: ETTEGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. P. 116

Esto es sólo una pequeña muestra de las maneras de operar de algunos diseñadores de producción, que trabajan claramente influenciados por sus experiencias de vida, cada uno a su manera interpreta y asimila la información que le brinda el guion, para de esta manera expresarla visualmente. Uno de los métodos que tradicionalmente es muy conocido es el storyboard, y aunque muchos lo conocen, no todos lo usan, no necesariamente porque no quiera o desconozcan su utilidad, sino porque este implica un gasto que a veces sobrepasa el presupuesto.

La antigua animadora y desarrolladora visual de Amblimation y Warner Bros. Feature Animation, Julia Bracegirdle, siente un particular interés por la creación de

storyboards y por su utilización en la enseñanza de la visualización. Braceyirdle cree que debemos entender y definir el storyboard de la siguiente manera:

<Un storyboard es una serie de cuadros (o dibujos individuales) en orden secuencial que ilustran y apoyan la historia; en cierto sentido es un guion visual y, al igual que los guiones, tiene que pasar por muchos borradores. Durante la preproducción, es además una herramienta de visualización que ayuda a definir la imagen de la película. Es una manera de crear nuevas ideas visuales y narrativas antes de comenzar la producción o el rodaje. Como herramienta de planificación de la producción, el storyboard permite organizar el contenido de los planos y el trabajo que hay que hacer y, junto con la pre visualización (versión filmada y sincronizada del storyboard), es el referente que se utilizará durante toda la producción de la película>⁵¹

El cortometraje de animación del bogotano Andrés Barrientos “En agosto” tomo alrededor de dos años en su realización, en él se mezclan las técnicas del 2D tradicional, con elementos en 3D generados por ordenador. En este corto Andrés hizo las veces de diseñador de producción, aunque en los créditos no aparece referenciado de esa manera. Para su desarrollo se requirió de una profunda indagación, y proceso de diseño lo más detallado posible. El cortometraje de 15 minutos de duración ha sido reconocido en diferentes partes del mundo por su gran trabajo tanto narrativo como estético, siendo selección oficial en más de 60 festivales de cine entre otros reconocimientos. He aquí a manera de ejemplo, algunos de los elementos que hicieron parte de su proceso de diseño.

Figura 6. Procesos de diseño, cortometraje En Agosto

⁵¹ WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. Dibujo para animación. Barcelona: Blume, 2010. p 86.

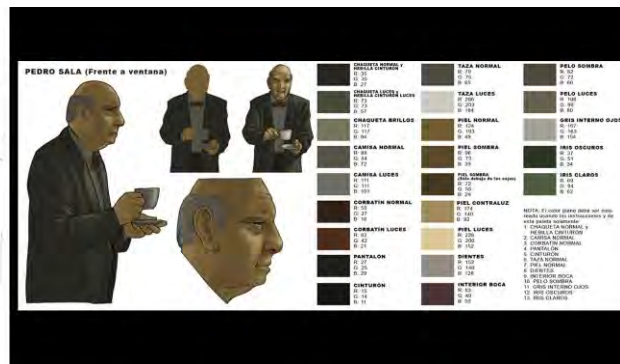
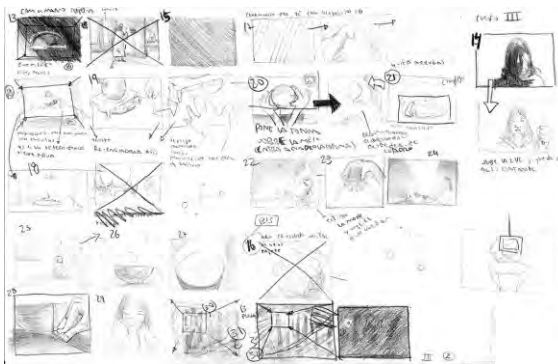


Figura 6. (Continuación)

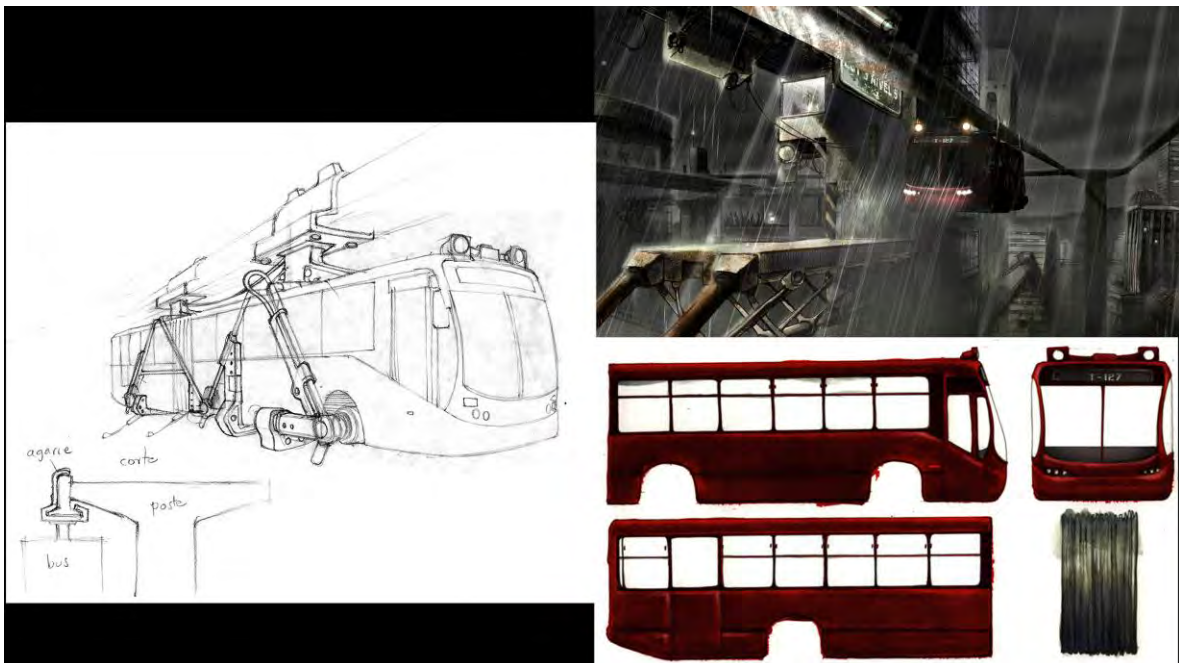




Figura 6. (Continuación)



Fuente: Producción: Día-Fragma, Fábrica de Películas & Oruga Animation Studios. Dirección: Andrés Barrientos & Carlos Andrés Reyes

4.2.4. Director de arte. Cómo se menciona anteriormente en las figuras descriptivas del equipo de trabajo tanto de un film live action así como de animación, el trabajo del director de arte tiene gran importancia puesto que debe ayudar al diseñador de producción a mantener todo controlado y según el cronograma de trabajo. El conocimiento del director de arte debe ser tanto o igual (si es posible) al diseñador de producción, y bien cabe recordar que los primeros diseñadores de producción en realidad pasaron de ser directores de arte para tener este nuevo título dentro del cine. El director de arte Michael Rizzo explica la función de su profesión de la siguiente manera:

El director de arte impulsa el proceso de diseño desde el boceto inicial hasta el escenario físico. El director de arte, o manager de diseño, encabeza y conecta el departamento de arte, con todos los demás departamentos, apoya el brazo del departamento de arte del equipo de rodaje, supervisa la fabricación de escenarios, y controla todos los aspectos del gasto de los presupuestos del departamento. Aunque el aporte creativo de un director de arte es esencial para apoyar las ideas creativas iniciales del diseñador de producción, la totalidad del diseño en términos de concepción y la responsabilidad pertenece exclusivamente al diseñador⁵².

Las funciones que describe Rizzo están directamente asociadas a un film de acción real, pero en esencia estas funciones permanecen cuando se habla de un film de animación, puesto que igualmente se debe supervisar a los artistas encargados del diseño conceptual. El nombre puede tal vez variar entre director de arte, asistente de diseño o manager de diseño, pero en esencia su trabajo es el mismo. Rizzo dice también al respecto del director de arte que: “la dirección de arte comienza actuando como un emisario creíble para la asociación. Siendo responsable ante el diseñador de producción, y también siendo responsable contigo. Primero, el presupuesto del departamento de arte te demanda esto, el presupuesto del set vinculado a la lista de compra visual del guion, es un resumen de cómo los fondos para realizar el concepto visual deben ser invertidos. Un buen director de arte defiende la visión del diseñador de producción, manejando el presupuesto con la ayuda indispensable del coordinador

⁵² RIZZO, Michael. Art Direction Handbook for Film. Burlington: Focal Press 2005. p. 3-5

de construcción, planificando cómo serán invertidos los fondos de acuerdo a la lista de sets. El objetivo final aquí es preservar el concepto visual tanto como sea posible, sin pasarse de presupuesto o renunciar a las ideas originales del diseñador de producción en el proceso”.

4.2.5. Arte conceptual. Cuando hablamos de arte conceptual, en este caso no se refiere al arte que también es conocido como Idea Art, que fue un movimiento artístico surgido a principios de la década del 60, y en la cual las obras de los artistas tenían un valor mucho más grande en cuando a la idea que sobre los mismos aspectos estéticos. El doctor en filosofía Adolfo Vásquez dice al respecto que “En un sentido historiográfico el ‘Arte conceptual’ es ese movimiento que aparece a finales de los años sesenta y setenta con manifestaciones muy diversas y fronteras no del todo definidas. La idea principal que subyace en todas ellas es que la “verdadera” obra de arte no es el objeto físico producido por el artista sino que consiste en “conceptos” e “ideas”. (Con un fuerte componente heredado de los “ready made” de Marcel Duchamp). “Objetos matemáticos, objetos naturales, objetos salvajes, objetos encontrados, objetos irracionales, objetos ready-made, objetos interpretados, objetos incorporados, objetos móviles.” Todos estos tipos ofrecen el carácter común de su inutilidad práctica, de su aspecto turbador y extraño, de la arbitrariedad, contradicción y heterogeneidad de los elementos que lo constituyen. A finales de los sesenta –con la irrupción del arte conceptual– cambiaron además las relaciones de la crítica respecto de la obra de arte. Uno de los elementos clave en este periodo fue el acercamiento de roles de críticos y artistas, muchos de los cuales empezaron a teorizar y analizar sus propios trabajos, elaborando algunos de los textos esenciales sobre Arte Conceptual”⁵³. El gran precursor de este movimiento fue el francés Marcel Duchamp conocido por sus obras Ready Made y cuyo trabajo logró su reconocimiento después de que el artista había fallecido. El crítico de arte, periodista y escritor Pierre Cabanne dice que “El ready-made de Duchamp ha adquirido, después de haber sido considerado durante varios años como una simpática chifladura, un considerable alcance: la deliberada elección del artista modifica el primer destino del objeto, le asigna una vocación expresiva totalmente imprevista. Medio siglo después de la Roue de Bicyclette y la Fontaine-urinoir su gesto antiarte se impregna de un nuevo carácter, positivo en el que aparece una distinta actitud del creador en el centro mismo del hecho en bruto que es la obra, imbuida a partir de ese momento de resplandecientes poderes. Si, tal como pretende Duchamp, la palabra «arte»

⁵³ VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo. Arte conceptual y posconceptual. La idea cómo arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. Madrid: Publicación asociada a la Revista *Nomads. Mediterranean Perspectives*, 2013. p 3. [en línea] [consultado 07 de mayo-2014]. Disponible en PDF: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/37/adolfovrocca.pdf>

proviene del sánscrito y significa «hacer», todo resulta claro a partir de ese momento”⁵⁴.

Para este caso entenderemos el arte conceptual o desarrollo visual como los prospectos o imágenes proyectadas por parte de los artistas, quienes son los encargados de “visualizar” el proyecto a desarrollar, que puede ser de tipo cinematográfico, un video juego, un spot publicitario entre otros. En los campos anteriormente mencionados, el desarrollo de un arte conceptual, permitirá a los productores tener un panorama amplio en cuanto a las posibles opciones de imagen que pueda tener el contenido a desarrollar. El artista conceptual trabaja basado en la información que le suministran tanto el diseñador de producción, así como el director de arte, en adelante él se encarga de realizar los diseños que podrían considerarse “especulativos” ya que muchos pueden no llegar a ser tenidos en cuenta en la realización de una película o simplemente quedar como referencia, por ejemplo: “La película Tangled tardó alrededor de 6 años en producción, y durante este lapso de tiempo el personaje principal presentó algunos cambios. El film empleó un estilo artístico único combinando características tanto de imágenes generadas por ordenador (CGI) y la animación tradicional en conjunto, mientras que la utilización render no fotorrealista para crear la impresión de una pintura”⁵⁵.

Figura 7.Tangled character concept artwork

⁵⁴ CABANNE, Pierre. Conversaciones con Marcel Duchamp. Barcelona: Editorial Anagrama, 1972. P. 6

⁵⁵ JASON. Tangled concept art and character art [en línea] CGMeetup 2013 [consultado 07 mayo de 2014]. Disponible en Internet : <http://www.cgmeetup.net/home/art/tangled-concept-art-and-character-art/>



Fuente: Jasson. Tangled Concept Art and Character Art [en línea]. 2013 [consultado 20 de Febrero de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.cgmeetup.net/home/art/tangled-concept-art-and-character-art/>

En algunos casos se tiende a pensar que los personajes son los únicos que merecen un desarrollo y todo un proceso de bocetación, pruebas de color y demás, pero es importante recalcar que en la composición tanto personajes como su entorno conforman un todo y por tanto es igual de importante el desarrollo de personajes como el desarrollo de los entornos.

En principio se podría entender el arte conceptual o desarrollo visual de la siguiente manera: “Como persona creativa se debe tener la disponibilidad de entender el valor del arte conceptual o del desarrollo visual, en el esfuerzo por el desarrollo de la preproducción. Con la idea de la historia definida claramente en cuanto a libretos, es importante que empiece a pensar en términos de cómo va a lucir el film. No estamos hablando de diseños terminados, pero más bien conceptos iniciales que permitan visualizar hacia donde se está dirigiendo la historia. Los artes conceptuales para las producciones de Disney y Pixar a menudo son un “gran arte” de trabajo creativo, que son igual o mejor, o algunos de los mejores trabajos creativos jamás producidos. Pero para un film propio es bueno bajar el trabajo a objetivos que sean más alcanzables”⁵⁶

⁵⁶ WHITE, Tony. How to make animated films: Tony White's completes masterclass on the traditional principles of animation. Burlington: Focal Press. 2009. p. 229

El término arte conceptual, varía entre autor y autor, por ejemplo algunos lo definen como el diseño de imagen que vendría a ser: “en la mayoría de los trabajos animados, las imágenes pueden ser dispuestas en dos categorías: Personajes y fondos. Estas áreas están rudamente separadas por el movimiento y la centralidad de la experiencia visual. Probablemente no es necesario especificar que los personajes atraen la atención de los espectadores moviéndose por la pantalla y dirigiendo el foco central de la animación, mientras que los fondos son relativamente estáticos y en primer lugar proveen la locación en la cual la acción del personaje ocurre. Como sea, el hecho es que ambas áreas son igual de importantes, aunque en un análisis estético sea menos evidente. El público generalmente recuerda más los personajes, pero el arte de los fondos admirablemente impacta la percepción de los espectadores y no puede ser sobre valorado en la discusión del diseño de imagen”⁵⁷.

Uno de los principales referentes que se tiene con respecto al desarrollo de arte conceptual, diseño de imagen o como se prefiera denominar, son los comics y las novelas gráficas, ya que muchos de estos han sido tomados para luego ser llevados tanto a la televisión como al cine. En ellos podemos encontrar todo el planteamiento necesario para el desarrollo de un arte conceptual, se pueden observar personajes, fondos, color, el estilo gráfico que se maneja y que varía dependiendo también del artista. Dos de las productoras de comics más grandes son DC comics y Marvel comics, quienes han aportado a la industria cinematográfica historias como las de los X Men, Avengers, Superman, Batman entre otras.

Otra concepción del diseño de imagen la brinda el autor de *Animation: The mechanics of motion* Chris Webster⁵⁸ quien afirma que se debe pensar bien cuando se habla de diseño de animación, ya que sería un error pensar que es solamente limitarse al diseño de un personaje divertido animado. El diseño de animación en efecto implica el diseño de personajes, pero más allá de eso se extiende a los fondos, decorados, utilería o *props* (toda clase de accesorios que forman parte de la puesta en escena), storyboards, sonidos, música entre otros. Cada una de estas áreas específicas contribuye con el resultado total. El diseño de animación, así como otras formas de diseño, debería ser apropiado para la producción y para satisfacer una amplia gama de criterios estéticos y prácticos. Teniendo en cuenta la propuesta del film, los métodos de manufactura y el uso y la distribución.

⁵⁷ FURNISS, Maureen. *Art in motion: Animation aesthetics*. 2 Ed. New Barnet: John Libbey. 2007. p. 66

⁵⁸ WEBSTER, Chris. *Animation: The mechanics of motion*. Burlington: Focal Press. 2005. p. 132

La perspectiva anterior, plantea que el arte conceptual incluso va más allá del diseño de personajes y fondos, y que articula toda una serie de elementos que permiten que el desarrollo de un determinado contenido llegue a un feliz término. Pero uno de los factores fundamentales y que deben considerarse seriamente al momento de diseñar un arte conceptual es el estilo, y aunque parezca obvio, muchas veces se pasa por alto y es probablemente que en el resultado un film pueda o no verse armónico. Del estilo podemos decir que: “Es importante cuando diseñamos para una animación, separar los elementos que encajan con todo el estilo del film y ese carácter de diseño mantenerlo como premisa. El diseño debe reflejar el estilo. Esto es, que el diseño debe encajar dentro del entorno conceptual. Personajes planos como Ren y Stimpy se verían fuera de contexto ubicados en los fondos ricos y complejos en detalle de Disney, y viceversa”⁵⁹.

Como se ha podido esclarecer anteriormente, es muy importante dejar de lado la concepción que implica el arte conceptual como el desarrollo de personajes únicamente. Uno de los claros ejemplos de la falta de planificación en cuanto al desarrollo de un arte conceptual en el contexto nacional (Colombia) de acuerdo con una opinión dada en el web site www.fusionarte.net ⁶⁰se trata de la película Bolívar el Héroe, cuya calidad fue muy limitada, debido a diversos factores, pero principalmente el económico. Los personajes de esta película, fueron dibujados siguiendo el estilo japonés conocido como Anime, con la intención de llamar la atención de los espectadores. El resultado no fue muy satisfactorio, dado que el estilo no iba de la mano con el tema que se narraba en la historia. El film duro aproximadamente 4 semanas en cartelera y las críticas que recibió no fueron buenas. Aunque en términos de estética la película no logró su cometido, si quedó como ejemplo para desarrollos futuros en el campo de la animación colombiana.

El desarrollo de los fondos en un arte conceptual es de vital importancia debido a que según el director y animador Tony White “el diseño conceptual (o de ambientes) no debería ser subestimado en el proceso de diseño y desarrollo de films animados. Mientras que el diseño de personajes son claramente los más importantes, debemos recordar que cuando los espectadores ven una película, aproximadamente el 95% de lo que ven en cada escena es el fondo de ambiente, así estén conscientes de ello o no. Por consiguiente, aún con un mediocre diseño de personajes y una animación limitada, una película puede dar la ilusión de calidad, o de un estado de ánimo específico o calidad emocional, si el arte de los fondos es inspirador o de alta calidad. Las películas clásicas de Disney fueron

⁵⁹ Ibid. 133

⁶⁰ Fusionarte. Bolivar el Héroe [en línea]. Bogotá D.C: Fusiónarte. 2004[consultado 15 Septiembre de 2012]. Disponible en Internet : http://www.fusionarte.net/html/cine_bolivar_heroe.html

famosas por sus espectaculares artes en los fondos y su gran habilidad para ver sentimientos o estados de ánimo. Incluso si la caracterización y el estudio de animación de Disney no hubiesen sido tan buenos como lo fueron, el arte de los fondos permitiría aun brindarle a las audiencias una gran experiencia de cine superior”⁶¹.

Las anteriores posturas constatan que el diseño de fondos, entornos, ambientes, o como se decida llamarlos, juegan un papel determinante en cualquier tipo de historia que se pretenda narrar. Y que estos pueden revitalizar la imagen gracias a la calidad de los mismos.

“Como se mencionaba previamente, los fondos juegan una parte importante en la estética de cualquier trabajo animado. Durante los primeros años de la historia de la animación, los fondos se reducían al mínimo para evitar problemas de retrasos, pero después las celdas fueron puestas en un amplio uso, ambientes más elaborados empezaron a desarrollarse. Estos fondos crearon una forma de arte propia, impactando gratamente las producciones animadas. Por ejemplo el diseño de Maurice Noble’s contribuyó significativamente al trabajo de Chuck Jones en Duck Amuck (1953) y en otro número de sus tan aclamados films”⁶².

La elaboración de cualquier tipo de producción animada, debería tener presupuestado el desarrollo del arte conceptual, ya que es gracias a este que se esclarece totalmente el panorama en cuanto a estilo gráfico se refiere, además de que también se brinda la posibilidad de escoger entre diversos planteamientos gráficos, lo que enriquecerá la labor de desarrollo de contenidos, y por supuesto también se incrementará la calidad del producto final.

Finalmente una idea próxima que puede articular todos los conceptos de los diversos autores previamente mencionados sería la siguiente: “El arte conceptual visualmente define los ajustes, estados de ánimo, y los ambientes {fondos} en los cuales aparecerán los personajes. En términos de acción en vivo, estos serían las locaciones y el estilo de cámara, cuando se filmen esas locaciones o ajustes. No es necesario que el arte conceptual defina cada uno de los ajustes indicados en el libreto pero es necesario que defina los principales. El diseño de animación y el

⁶¹ WHITE, Tony. Animation: From pencils to pixels. Burlington: Focal Press, 2006. p. 60

⁶² FURNISS, Maureen. Art in motion: Animation aesthetics. 2 Ed. New Barnet: John Libbey. 2007. p. 70-71

arte conceptual deben inspirar a que el distribuidor quiera ver como todo cobra vida. Un mal diseño necesariamente no mata el proyecto, a diferencia de un mal guion, a menos por supuesto que el cineasta se niegue obstinadamente a re diseñar parte (o todo) el proyecto”⁶³.

4.2.6. Director de fotografía. Uno de los papeles determinantes en el desarrollo de una película, es el de director de fotografía, que no debe ser mal interpretado como suele suceder en algunas ocasiones, cuando se piensa que la labor del director de fotografía se limita a la elección de locaciones, siendo esto totalmente erróneo, el director trabaja con éstas locaciones, (ya sean naturales o realizadas en estudio) y les da vida por medio de la luz, transmite un mensaje a través de su intensidad y se completa con la intervención de los actores en el set o lugar de filmación. “es probable que el dominio técnico de su oficio sea lo más importante de su trabajo, pero lo que convierte su actividad en una auténtica vocación en la mayoría de ellos es la manipulación de luz y sombra, color y tono, espacio y movimiento para recrear un espacio visual emocionalmente significativo” ⁶⁴

La fotografía como parte de una película es totalmente esencial y no es prescindible, debido a que una película es en su totalidad una secuencia de imágenes, que de no ser tratadas cuidadosamente no tendrían coherencia alguna, no sólo en cuanto a la dirección cinematográfica, sino también la dirección fotográfica, que define la iluminación, y lo que se puede comunicar por medio de esta en una determinada escena. No es sólo un aspecto técnico, la fotografía pasa incluso a ser simbólica dependiendo de las necesidades del director con respecto a una toma o escena. La iluminación es un factor determinante en la estética de una película, esta puede dictaminar drama o terror de ser necesario. La idea de trabajar con luz no es nueva, incluso se ha trabajado desde el renacimiento con la búsqueda del realismo en las pinturas. Peter Ettedgui realiza el siguiente comentario al respecto de la luz y su uso:

La idea de pintar con luz o esculpir la luz también es abordada por otros entrevistados en esta obra, ello es un recordatorio de que el trabajo de director de fotografía tiene raíces muy profundas en la historia del arte, aunque los instrumentos y procedimientos técnicos en que se basa estén directamente relacionados con la fotografía. Los pintores del renacimiento en búsqueda de un mayor realismo tridimensional, introdujeron el concepto de fuente de luz y muchos de los efectos visuales, como el chiaroscuro, que en la actualidad puede apreciarse en las

⁶³ WHITE, Tony. Animation: From pencils to pixels. Burlington: Focal Press, 2006. p. 74

⁶⁴ ETTEGUI, Peter. Directores de fotografía. Barcelona: Oceano grupo editorial, S.A.1999. p. 8

películas. Los directores de fotografía reconocen esta influencia, así como la de los pintores y corrientes artísticas posteriores⁶⁵.

El director de fotografía generalmente ingresa al film cuando el trabajo está avanzado en otras áreas. Su relación con el director de cine es estrecha debido a que deben armonizar los diversos aspectos que les proponga una toma determinada, analizar la calidad visual de cada una de las escenas. Un director de fotografía requiere de varios y amplios conocimientos sobre diversas técnicas tanto artísticas como visuales, y más importante aún, un profundo conocimiento sobre técnicas de iluminación. Además de todo esto, debe tener la capacidad de visualizar por medio del story board cómo lucirán las escenas antes de rodarlas. Aunque su función principal es la de “dirigir” a la protagonista de cualquier film, la cámara.

“Si la cámara es el protagonista omnipresente en una película, es posible que los directores de fotografía puedan ser equiparados a los actores, ya que en cada rodaje deben adaptar sus capacidades técnicas y creativas a las exigencias de los diferentes temas. Tanto la interpretación como la dirección de fotografía son artes interpretativas, en tanto que el trabajo del director y del guionista se acercan más a un acto de creación”.⁶⁶

La función del director de fotografía es igual de importante a la del director artístico o la del diseñador de producción, no se puede concebir una sin las otras, todas forman parte de un sólo componente en el que cada uno realiza un aporte significativo.

La importancia de la inclusión del director de fotografía en este trabajo, es que aun en animación se pueden encontrar aspectos en común con la fotografía. En la técnica de animación fotograma por fotograma, muchos ilustradores se basaban en las cuadros de diferentes artistas, para observar la manera como utilizaban la luz y la oscuridad para dar vida sus creaciones, al igual que muchos fotógrafos que emplean estas referencias para luego aplicarlas en su trabajo. Aun en las animaciones que se realizan por medios digitales y en software 3d es importante la fotografía, ya que los encargados de la iluminación deben en primer lugar saber cómo funciona está en la naturaleza y deben conocer los principios de la

⁶⁵ Ibid., p.8

⁶⁶ Ibid., p. 9

iluminación en fotografía, para que por medio del software logren generar la luz acorde con la escena que estén trabajando, siguiendo la línea del cine live action, aunque el director es quien define que plano corresponde a cada escena, es el director de fotografía, o en el caso del 3d el artista iluminador, quien se encarga de darle el matiz final.

4.2.7. Planteamiento del Método. Independiente de la profesión es necesario tener una guía de trabajo o al menos unos parámetros establecidos que permitan ejecutar cualquier labor de manera eficaz y funcional. El método o un método pueden definirse como un medio determinado para llegar a un fin, dicho medio requiere de una serie de pasos o variables que permitan la consecución de la finalidad. Hay varios tipos de métodos (científico, racional, experimental, estadístico entre otros) Una de las características que comparten los diferentes tipos de métodos, son la interpretación de información, de datos, números, dependiendo de su necesidad. Las técnicas en cuanto a la captación de dicha información pueden variar, pero en común está la necesidad de indagar de acuerdo con el fin preestablecido.

Un método podría entonces entenderse como una manera de proyectar, de ver a futuro, de comprender las variables involucradas en la temática que se pretenda trabajar, Bruno Munari recalca al respecto que: “En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando enseguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar; sin saber con qué materiales construir la cosa, sin precisar bien su exacta función”⁶⁷ De acuerdo con esta postura la indagación es parte fundamental para cualquier desarrollo, no solo aplica al campo del diseño o del cine, es necesario investigar antes de abordar cualquier problema, y no simplemente pasar a la práctica o ejecución sin estar seguro del porqué y para qué se hace aquello. El conocimiento de la información hace que la persona encargada del desarrollo (diseñador de producción para este caso en particular), pueda establecer objetivos claros y más importante aún, objetivos que se puedan cumplir. La creatividad es una parte importante dentro de un método, pero retomando lo mencionado anteriormente, sin documentación la creatividad puede convertirse en un factor en contra. “Creatividad no quiere decir improvisación sin método: de esta forma sólo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes. La serie de operaciones

⁶⁷ MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, SA. 1983. p. 18,19

del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos”⁶⁸.

Como es sabido, un método se trabaja bajo una premisa o un problema puntual. La importancia en la comprensión del problema, es esencial para generar una respuesta o solución adecuada a la necesidad.

Descomponer el problema en sus elementos quiere decir descubrir numerosos sub problemas "Un problema particular de diseño es un conjunto de muchos sub problemas. Cada uno de ellos puede resolverse obteniendo un campo de soluciones aceptables", asevera Archer.

Cada sub problema tiene una solución óptima que no obstante puede estar en contradicción con las demás. La parte más ardua del trabajo del diseñador será la de conciliar las diferentes soluciones con el proyecto global. La solución del problema general consiste en la coordinación creativa de las soluciones de los sub problemas.⁶⁹

Para el diseñador de producción los problemas en diseño parten del guion, es de ahí donde debe extraer los elementos y factores determinantes para establecer cuáles son las necesidades principales y cuáles son las secundarias, para de esta forma empezar a generar soluciones que permiten llegar a un estilo visual global. El método en función del diseño de producción, debe considerar aspectos que van más allá del guion, aun cuando sea este la fuente principal de información. Para conformar un estilo gráfico o una estética visual fílmica también se debe tener cuenta aspectos cómo: Niveles de representación, que pueden ser figurativos (híper realistas) o totalmente abstractos, elementos de diseño como el trazo, el relleno. El color y su significado, las formas, etc. "La composición visual parte de los elementos básicos: punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala y movimiento. El primer paso compositivo es una elección de elementos apropiados para el medio en cuestión. En otras palabras la forma es la estructura elemental. Pero ¿qué se ha de hacer para crear la estructura elemental? Las opciones y elecciones que conducen al efecto expresivo dependen de la manipulación de los elementos mediante las técnicas visuales Entre los dos, elementos y técnicas, y los múltiples medios que ofrecen al diseñador, hay un número realmente ilimitado de elecciones para el control del

⁶⁸ Ibíd. P 19

⁶⁹ Ibíd. P 46

contenido”⁷⁰. Así como en el diseño Donis Dondis indica la importancia de la selección de los elementos adecuados para trabajar, así mismo deberá el diseñador de producción tener la habilidad para seleccionar los elementos, técnicas y herramientas más apropiadas, acorde con la historia que esté trabajando.

Un método no sería funcional, si lo único que se consigue a través de este es la acumulación de información, por tanto la documentación, y registros de cualquier tipo de referentes, deben pasar por un “filtro” que limite la recolección de información para tener solamente lo estrictamente necesario, el método debe asegurarse de ello, de permitir al diseñador de producción establecer cuál y qué tipo de información es determinante, claro está que la experticia de la persona es fundamental para la toma de decisiones. “Simplificar hace referencia al intento de resolver el problema eliminando todo lo que no sirve para la realización de las funciones. Simplificar también se refiere a reducir los costes, reducir el tiempo de trabajo, del montaje, del acabado. Explica que hay que resolver dos problemas a la vez en una única solución. Simplificar es un trabajo difícil y exige mucha creatividad. Complicar es mucho más fácil, basta añadir todo lo que se nos ocurra sin preocuparnos de si los costes van a superar los límites de venta, de si se emplea más tiempo en realizar el objeto, y cosas por el estilo.”⁷¹ Hablando en términos de una producción cinematográfica y específicamente desde la visual del diseñador de producción, la simplicidad, que no debe ser entendida como sencillez o simpleza, sino como la manera como se disponen los recursos tanto materiales o económicos. El trabajar regido bajo una metodología, permite tener claro este aspecto, que es trascendental para la culminación bien o mal lograda del diseño, ya que la cantidad y calidad de los recursos son un factor clave para el desarrollo de un proyecto, estos pueden determinar, aun no siendo lo más correcto cuál técnica es viable para culminar el trabajo. Este punto es importante dentro de la metodología a plantear, debido a lo mencionado anteriormente en este trabajo, con respecto a la falta de recursos para la realización de producciones de animación en nuestro contexto y la carencia de una industria que permita fomentar dicho desarrollo.

4.2.8. Aspectos del planteamiento. El planteamiento del método para realizar un diseño de producción, de un largo o cortometraje de acción real o de animación, obedece a la necesidad de tener “una ruta o mapa de navegación” que permita

⁷⁰ DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S A, 1976. P. 127

⁷¹ MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, SA. 1983. p 134

traducir el guion a términos visuales y conceptuales, interpretando de manera muy minuciosa cada uno de los elementos descritos en la historia. Los elementos a los que se alude son: época en que transcurre la historia, el género, personajes, escenarios, decorados, vestuario entre otros. El diseño de producción no debe confundirse en este caso con la dirección de arte ni con el arte conceptual, ya que son diferentes, aunque trabajan de manera mancomunada. Peter Ettedgui⁷² ubica el “nacimiento” del diseño de producción “en el momento en que William Cameron Menzies ordenó que David O. Selznick apareciese en los créditos de *Gone with the Wind* (Lo que el viento se llevó) como diseñador de producción, a partir de ese instante los que antes eran directores de arte pasaron a ser los nuevos diseñadores de producción y sus ayudantes quedaron a cargo de la dirección de arte”. Los diseñadores de producción son los encargados del diseño global de la película, mientras que los otros se encargaban de administrar el presupuesto del departamento artístico y del proceso general de la construcción de los decorados. El diseño de producción implica de cierta manera un trabajo más arduo debido a que de su desempeño dependen en gran parte los resultados de los directores de arte y los artistas conceptuales, de quienes se podría decir en este caso, son los encargados de materializar en imágenes los conceptos que han elaborado los diseñadores de producción para el desarrollo de la estética del film, de alguna manera a partir de sus esbozos se puede pre visualizar en una primera etapa como será el “producto” cuando este llegue a su culminación.

Sabiendo pues, que la función del diseñador de producción no se limita sólo a dibujar o a escoger locaciones como suelen pensar algunas personas, es muy importante recalcar que la primera labor como diseñador es la de realizar una lectura minuciosa del guion, teniendo en cuenta que este contiene todos los elementos que dan vida a la historia, por ello no se debe pasar por alto ni el más mínimo detalle.

El diseñador de producción además debe considerar que cada guion es totalmente diferente, y que cada uno plantea su propio mundo, con sus propias reglas y aunque tenga similitudes con la realidad, deben entenderse como eso y nada más, el guion no está restringido por los parámetros que rigen en la realidad.

Jean Mirtry (1990) insiste en que cada película impone y determina las leyes que le son propias, no estando las codificaciones que supone más que en función de un contexto imperativo. Mientras que las estructuras significantes preexisten a la expresión verbal, no preexisten a la película: dependen de ella y, por este hecho, no son “exportables”. El contexto determina, pues, el sentido de la imagen,

⁷² ETTEDGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001. p. 8

metonímicamente respecto al texto global; de manera parecida, por otra parte, a la interpretación de la palabra social, que dependería de la escenografía, según Derrida: aunque el significado sea unívoco, su valor performativo sería diferente. De igual manera que las imágenes poéticas, que no suponen ninguna regla a priori, las imágenes del lenguaje fílmico pertenecen a un sistema libre, incesantemente diferenciado, que crea sus propias significaciones a la medida de cada film y no a partir de significantes previamente definidos, codificados de forma cerrada. Por ello Mirry habla del cine en términos de un *lenguaje sin signos*: las imágenes sólo funcionan como símbolos en el contexto de un film concreto⁷³.

Lo valioso de poder trabajar sin ningún tipo de “atadura” en cuanto a la significación, es que el diseñador de producción puede conceptualizar el guion de manera un tanto libre, teniendo en cuenta las opiniones del guionista, así como del director de la película. Esta libertad sin embargo tiene ciertas restricciones, y mucho depende de su éxito la adecuada interpretación del guion y de entender cuál será la narrativa apropiada para generar un concepto global que contenga tanto la estética del film como un lenguaje simbólico propio. Se debe dejar en claro, que aunque no se utilicen los sistemas de significación propios de un determinado contexto, si es posible y de hecho muy recomendable emplear referencias de diversa índole (fotografías, pinturas, videos, documentos escritos) para la realización de bocetos y diseños, ya que la historia ante todo debe ser creíble para el público de lo contrario no funcionaría.

El contenido simbólico que pueda llegar a tener una determinada película, debe trabajarse de manera medida o “controlada” ya que puede ser contraproducente emplear muchos “juegos” simbólicos o más de los necesarios, debido a que esto puede confundir al espectador, en tanto que su experiencia limita su comprensión, por esto se debe hacer uso de un repertorio común de signos y símbolos, algo de tipo “universal” aunque es importante recalcar que el público puede interpretar dichas simbologías de manera distinta a las que planteó el director, teniendo en cuenta que al igual que la película, cada persona es un universo distinto con maneras de interpretación diferentes, por tanto lo que para el director puede representar la muerte, el espectador lo puede percibir como cualquier otra cosa. De allí radica la importancia de la orientación o persuasión que se da a lo largo de toda la historia, en busca de situar al espectador en un “campo” similar, donde se compartan los mismos significados y significantes (lengua propia de la película). Los símbolos en una película pueden encontrarse absolutamente cualquiera de sus componentes, desde sus personajes, pasando por los objetos, la arquitectura, incluso hasta las condiciones climáticas podrían ser representativas si así se quisiera. Pero como se mencionó antes no es debido cargarlo todo con algún tipo

⁷³ VILA, Santiago. La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997. P 16-17

de significado más allá del visual, ya que no es necesario hacerlo, si lo que se está usando o representando no juega un papel determinante en la historia, si no tiene repercusión alguna en las condiciones dramáticas o narrativas de la misma. Se podría decir en pocas palabras, que del mismo modo que los personajes y escenarios tienen una jerarquía, la hay también para los contenidos simbólicos de una película. Con respecto al entendimiento de estos símbolos, como se mencionó anteriormente, debe quedar en claro que por más controlados u orientados que estos estén, no siempre se obtendrá una interpretación unánime de los mismos (símbolos)

Por ejemplo. El concepto de (signo lingüístico) en Saussure, como relación arbitraria entre un significante (imagen acústica) y un significado (concepto) no ha dejado de evolucionar críticamente. Según Voloshinov el significado no es abstracto sino establecido por los hablantes en un contexto concreto histórico. Según Barthes, la relación significante-significado es (relativamente arbitraria), puesto que unos significados son derivados de otros, en una cultura dada. Benviste considera que el nexo entre los componentes del signo lingüístico no es arbitrario, sino necesario en una lengua concreta. Según Lacan, que aplica el estructuralismo de C. Lévi-Strauss a la teoría psicoanalítica, el significante no remite a un significado, sino siempre a otro significante, considerando el lenguaje como sistema metonímico⁷⁴.

De acuerdo a lo que plantea Saussure cada cosa remite a un concepto (significante y significado), y aunque su trabajo este anclado en el campo de la lingüística, dicha teoría se puede aplicar al cine y al campo visual, dado que el sistema de asociaciones en este caso operaría de forma similar, donde el guion representa el universo de significantes y significados que su escritor ha querido crear para narrar su historia y hacerla verosímil.

El objetivo de plantear un método para realizar un diseño de producción, es principalmente una forma de dar a conocer el rol del diseñador de producción y además de ello, mostrar las ventajas y beneficios que tiene realizar todo este proceso de manera ordenada y de acuerdo a un método que permite ejecutar el trabajo de manera más eficaz. De inicio debe quedar claro que el método planteado, no asegura que el largo o cortometraje sea exitoso, ya que no depende solamente del diseño de producción, el éxito está relacionado intrínsecamente con la historia, esta debe ser buena, de lo contrario, se hablará de un buen diseño, más no de una buena historia. Este punto en particular puede considerarse ambiguo, debido a que la percepción de una historia como buena o mala es muy subjetiva, lo importante en este caso, es que el diseño sea fiel a lo que la historia

⁷⁴ Ibíd. p. 15

le pide, es decir el diseño de producción debe ser un reflejo de lo narrado en el guion. También debe quedar claro que el mejor diseño no es aquel que se destaca por encima de todo, que prevalece por encima de los personajes, sino por el contrario es aquel que se mezcla con todos los elementos que componen la historia, para que de esta manera sean los personajes los que destaquen. De cierta manera el diseño de producción debe pasar “desapercibido” en sentido que el público que está observando esté atento a la historia y no a detalles puntuales en diseño, el diseño debe ser verosímil, para que de este modo fluya con la historia y no la entorpezca.

Esclarecidos los puntos anteriores, debe quedar también constancia del porqué es importante realizar un diseño de producción en una creación cinematográfica, cuáles son los beneficios que este otorga y en qué se diferencia de una producción que no cuenta con un método en particular para su elaboración. En primer lugar el planteamiento del método para desarrollar un diseño de producción, debe ser un “mapa de navegación” que funcione no únicamente para la película “El padre, el hijo y el espíritu santo” sino por el contrario debe ser funcional para cualquier producto cinematográfico de animación, debe funcionar para cualquier tipo de historia, sin importar el género al que pertenezca o el tiempo en el cual esté enmarcada. De la universalidad del método depende el éxito del mismo, ya que no sería práctico realizar un método por cada película que se realice, más teniendo en cuenta que muchas de las producciones cinematográficas actualmente cuentan con tiempos de producción en diseño bastante limitados.

Una de las principales funciones de diseñador de producción es la de recolectar información que le sirva para alimentar su trabajo, dicha recolección de información, deberá tener una clasificación específica, que para el caso de este planteamiento metodológico, se ha segmentado en tres partes, con el fin de generar un orden y además el de tener diferentes vertientes que sustenten de manera significativa el diseño realizado. Las fuentes a las que se accede para obtener información son: gráfica, artística y literaria. La primera se usa principalmente para determinar el estilo gráfico que se empleará para realizar los diseños que sean necesarios de acuerdo al guion. Esta línea o estilo gráfico se obtiene de la revisión de material proveniente de películas, series, videojuegos, comics o novelas gráficas esencialmente, la búsqueda de un estilo propio por medio de otros referentes no es copia sino por el contrario, es una manera de observar cómo otras personas han resultado casos de trabajo particular por medio de una expresión gráfica puntual. La línea gráfica se puede entender como la apariencia global de un determinado producto (película, seriado, etc.) en la que se destacan aspectos como las formas (cilíndricas, rectangulares, cuadradas entre otras), el trazo, la intensidad del trazo, etc. La importancia de reunir distintos

referentes gráficos es que permite al diseñador de producción definir con prontitud cuál estilo se adapta mejor a las necesidades que transmite el guion, y por ende enfocar el trabajo de manera temprana en cuanto a las etapas de diseño se refiere. La siguiente fuente para recopilar información es la fuente artística, en este punto la búsqueda se puede realizar en los diferentes movimientos, corrientes artísticas, vanguardias (Art nouveau, Art déco, De Stijl), colectivos gráficos, el cine, teatro, en las obras particulares de artistas por ejemplo asociados a las bellas artes, escultura, grafiti, arquitectura, cine así como en los distintos artistas que son representativos en cada movimiento artístico (en este punto el diseñador de producción deberá tener la experticia para determinar que considera como una referencia artística, ya que puede haber quienes debatan sobre qué se puede considerar arte y qué no, por tanto esta decisión es del diseñador de producción) . Este punto es complementario al anterior, por ello es importante determinar los estilos gráficos en cuanto a la forma, ya que en este paso se determina el tipo de ilustración que es adecuado según lo requerido. Aquí la experticia del diseñador de producción es fundamental para lograr amalgamar ambos puntos de manera que parezcan uno sólo, ya que por ejemplo si se ha definido una línea gráfica geométrica, puntualmente cuadrada y la ilustración de tipo realista, deberá el diseñador estar en la capacidad de dar la unidad que ambos puntos necesitan. Tanto la apariencia como el tipo de ilustración son trascendentales en la historia, y no se deben seleccionar a la ligera, debido a que cada uno de ellos tiene una manera de comunicar diferente, la percepción del espectador puede cambiar drásticamente si en pantalla observa personajes de forma ovalada o rectangular, al igual que si están inmersos en un entorno colorido o por el contrario oscuro y tenebroso.

Finalmente el tercer punto del cual se extrae información para afianzar el diseño es la literatura. De este punto en particular se extraen elementos que puedan contribuir a la retórica visual del diseño, es decir en este momento de la búsqueda al estilo gráfico previamente definido, se le añaden los detalles literarios que serían de tipo semántico, para de esta manera cargar de simbolismo el diseño según la necesidad puntual. De este modo el diseñador puede estar en capacidad de dar un significado a un personaje o un objeto por medio del color, de la forma de acuerdo con una interpretación literaria subjetiva (La visión es subjetiva ya que es la forma como el diseñador de producción visualiza su trabajo, pero este debe tener la suficiente claridad para que el espectador logre captar algo de la esencia que se pretende transmitir) Los tres campos de búsqueda son importantes y además complementarios, cada uno se nutre de lo que aporte un campo en específico, y de su unificación depende el resultado, por tanto ninguno es prescindible, aparte de la información que aportan estas tres fuentes de búsqueda, también se puede contar con el conocimiento del diseñador de producción, quién a través de su experiencia tanto personal como laboral puede dar un distintivo único, podría llamarse cómo su sello personal al trabajo que se está realizando.

El resultado de la metodología aplicada al diseño de producción, será la obtención la estética global o el estilo visual general que tendrá la película, que debe reflejar fielmente tanto la historia que contiene el guion, así como el resultado de todo el análisis, búsqueda, selección, bocetos, maquetas, esculturas u otros que hayan sido realizados durante el proceso de desarrollo del diseño, bajo el seguimiento estricto de los pasos indicados por la respectiva metodología de trabajo. Un ejemplo de esto lo da Donis Dondis en cuanto al entendimiento del estilo visual aplicado en un área específica:

En las artes visuales, el estilo es la síntesis última de todas las fuerzas y factores, la unificación, la integración de numerosas decisiones y grados. En el primer nivel está la elección del medio y la influencia de ese medio sobre la forma y el contenido. Tenemos después el propósito, la razón por la que algo se hace: para la supervivencia, para la comunicación, para la expresión personal. La realización actual presenta una serie de opciones: la búsqueda de decisiones compositivas mediante la elección de elementos y el reconocimiento del carácter elemental; la manipulación de los elementos a través de la elección de técnicas. El resultado final es una expresión individual (o a veces colectiva) dirigida por todos o la mayor parte de los factores mencionados, pero influida principal y profundamente por lo que está ocurriendo en el entorno social, físico, político y psicológico, entorno que es crucial para todo lo que hacemos o expresamos visualmente.⁷⁵

Queda claro que a partir de una metodología y trabajando con un porqué y un para qué se puede llegar a un resultado satisfactorio, resolviendo a medida que se trabaja, las variables intermedias que se definan durante el proceso. Aunque es válido acotar que, el diseño de producción no asegura el éxito de una película, más sin embargo, es un factor determinante para la misma. La total comunión entre el diseñador de producción, director de fotografía y el director de la película, será la que dictamine un buen proceso de diseño y un resultado final satisfactorio, ya que el diseño debe ser pensado siempre y no dejado al azar, puesto que en cualquier tipo de producción cinematográfica o para televisión, cualquier error puede representar un sobre costo elevado. El diseño tiene que ver con toda la película en general, no sólo está relacionada al factor estético. En función de los diferentes planos que se utilicen a lo largo de la producción, así mismo deberá ser planeado el diseño, para ir en la misma dirección que la cinematografía y no su contra. Con el panorama esclarecido con respecto a la importancia del diseño de producción y sus alcances en el marco de una creación cinematográfica, se

⁷⁵ DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S A, 1976. P. 153

determinan los pasos que deben seguirse según el planteamiento del método para generar un producto funcional y determinante.

5. PASOS PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

Como se ha mencionado anteriormente la persona encargada del departamento de diseño en una producción fílmica es el diseñador de producción, que tendrá bajo su mando a los distintos artistas involucrados con el proceso de diseño, recordando que el estilo visual general está determinado por él (diseñador de producción). Pero dejando en claro que la decisión final siempre la tendrá el director de la película, por tanto los pasos que se presentaran a continuación se aplicarán contando siempre con el aval del director, es decir que el diseñador de producción propone y establece unos criterios, pero será siempre el director quien tenga la última palabra. A continuación se presenta el esquema metodológico con los objetivos propios de cada fase, a manera general, para observar de manera detallada el esquema se recomienda consultar los anexos.

(Ver Anexo B. Esquema metodológico)

1. Lectura del guion

- Definición de la temática
- Determinar el Género cinematográfico al que pertenece
- Establecer el espacio temporal en cual se ubica la narración

2. Inventario de diseño (Esquema categorizado por escenas)

- Establecer Cuantos personajes aparecen en el guion
 1. Determinar cuáles son los personajes principales
 2. Determinar cuáles son los personajes secundarios
 3. Determinar cuáles son los personajes complementarios (extras)
- Establecer el número de locaciones descritas en el guion
 1. Determinar cuáles son las locaciones principales
 2. Determinar cuáles son las locaciones secundarias
 3. Determinar cuáles son las locaciones complementarias

3. Generar un concepto visual que se adapte al guion

- Plantear diferentes premisas que se ajusten al guion
1. Realizar la selección de acuerdo a la temática trabajada y escoger la más adecuada según la necesidad
 2. Tener en cuenta a los personajes y sus respectivas personalidades para la selección
 3. Fundamentar la selección del concepto a partir de referentes (pueden ser audiovisuales, literarios, pictóricos, etc.)

4. Distribución de los recursos

- Determinar cómo se van a distribuir los recursos
1. Establecer los sub-departamentos que habrá en el departamento de arte (ilustradores, escultores, encargados de maquetas, diseñadores de vestuario), de acuerdo con la necesidad del film y los recursos económicos que hayan sido asignados por el director para este equipo.
 2. De acuerdo a los sub departamentos que se hayan establecido, determinar cuántos miembros tendrá cada equipo de trabajo. Aquí deben considerarse aspectos puntuales como la técnica en que se trabajará la animación (determinada por el director de la película)
 3. Delegar al director de arte (si lo hay, de lo contrario el diseñador se hará cargo de ello) las funciones de control de gastos con respecto a cada equipo de trabajo, considerando el material requerido por cada uno (Equipos, software, papelería, colores, tintas)

5. Recopilación de información

- Buscar información que permita proyectar (visualizar) el diseño
1. Indagar acerca de la temática del corto o largometraje, el contexto en que está anclada.
 2. Indagar acerca de las condiciones sociales, políticas, religiosas o cualquier tipo de temática que se describa en el guion
 3. Buscar referentes de tipo arquitectónico
 4. Buscar referentes gráficos para los personajes, tanto primarios como secundarios. (Fotografías, imágenes de libros ilustrados, comics, novelas gráficas, personajes de series o películas, telenovelas)
 5. Buscar referentes gráficos para los elementos complementarios, *Atrezzo* (Amoblados y demás objetos que complementan una escena)

6. Selección de la información

- Depuración de la información recolectada.
- 1. Limitar el número de referentes gráficos seleccionados para los personajes, con el fin de no tener problemas a futuro por la cantidad de información acumulada
- 2. Limitar el número de referentes arquitectónicos de acuerdo con las necesidades de cada escena. No acumular más del material necesario
- 3. Categorizar la información recolectada con respecto a la temática tratada, seleccionar lo más relevante de cada aspecto indagado.

7. Definir la paleta de color

- Determinar las gamas cromáticas por categorías, tener en cuenta el concepto visual generado y los elementos determinantes de la investigación realizada previamente
- 1. Definir la gama cromática de los personajes
- 2. Definir la gama cromática de la atmosfera (general)
- 3. Definir gamas cromáticas complementarias (según necesidad por escenas)

8. Definir el estilo visual del corto o largometraje

- Seleccionar el estilo de acuerdo a todos los condicionantes (tanto historia, como factores económicos, tiempos de producción)
- 1. De acuerdo a la técnica a emplear (Animación tradicional, stop motion, 3d, entre otras) definir el nivel de representación (abstracto, caricaturesco, hiper realista, etc.)
- 2. Según el nivel de representación, buscar referentes que sirvan como guía de trabajo
- 3. Determinar cuál de los referentes se adapta mejor a las condiciones de trabajo del film. (como se menciona anteriormente, la mano de obra, el tiempo, la cantidad de recursos disponibles tanto económicos como tecnológicos, son indispensables para tomar esta decisión)

9. Creación y diseño

- Realizar el diseño de personajes, considerando los referentes gráficos recolectados inicialmente
1. Establecer un perfil detallado de los personajes principales y secundarios, categorizarlo por dimensiones (física, sociológica y psicológica)
 2. Realizar bocetos iniciales (libre presentación por parte del ilustrador) para tener una primera impresión con respecto a su aspecto. En este punto puede presentarse cualquier técnica en su desarrollo, estos bocetos harían parte del concept art de la producción
 3. Realizar hojas de modelo con las vistas de los personajes (frontal, lateral, perspectiva $\frac{3}{4}$) así como las expresiones faciales. Definir la cantidad de expresiones según la importancia y necesidad del personaje (intervención por escena)
 4. Definir cuáles serán los personajes o diseños finales (decisión que se toma en consenso con el director del corto o largometraje) y adaptarlos de acuerdo al estilo visual escogido
- Realizar el diseño de los escenarios y el attrezzo
1. Trabajar de acuerdo con los referentes recolectados en la etapa de documentación.
 2. Realizar bocetos (técnica libre)
 3. Realizar planos de las estructuras (según necesidad de la escena, o importancia de la locación en la historia)
 4. Presentar los diseños al director para su aprobación, ajustar según estilo visual.

5.1. METODOLOGÍA APLICADA AL GUION “PADRE, HIJO Y ESPÍRITU SANTO”

5.1.1. Primer paso: Lectura de guion. El primer paso, y que podría considerarse como el más importante, es la lectura del guion, ya que en él, se encuentra inmersa la historia y todos los elementos que la componen. Esta lectura debe ser minuciosa, y en lo posible debe realizarse más de una vez para asegurar que no se omita ningún detalle, porque de esta se derivan otros pasos. El objetivo de esta lectura, aparte de conocer la historia, es determinar, a qué género cinematográfico pertenece (drama, acción, terror, comedia etc.) esto es fundamental para tener una primera impresión del tono de la historia a grandes rasgos. Luego, se debe determinar el espacio temporal en el que está situada la narración, con ello se puede saber si lo que se cuenta está enmarcado en un periodo histórico o de época o por el contrario es actual o futurista. Con estos datos se puede cerrar el

espectro de trabajo de manera significativa, ya que las historias actuales o de época tienen una referencia directa que debe ser consultada para que la narración visual se considere verídica, mientras que con una historia futurista se tiene un poco más de libertad, considerando que se pueden inventar ciertas cosas que se ajusten a lo descrito en el guion.

De acuerdo a lectura realizada del guion “padre, hijo y el espíritu santo” se establecen varias temáticas dentro de la historia, pero el eje central de la misma está anclado entre la violencia política (bipartidista), la religión y el deseo de venganza entre sus personajes. El género cinematográfico de la película es el western. La historia está anclada en el contexto colombiano, y transcurre en un lapso aproximado de 40 años, entre 1949 y 1980-90.

5.1.2. Segundo paso: inventario de diseño. Luego de haber realizado el paso anterior, se debe proceder a elaborar un inventario, que se dividirá entre los personajes que aparecen a lo largo de la historia (tanto principales-secundarios así como ocasionales) y entre las locaciones y objetos que se describen a lo largo del guion. Ambos inventarios se deben realizar de manera secuencial, llevando el mismo orden que plantea el guion, por esto es recomendable hacer los listados por escenas (principalmente el de los objetos y locaciones) debido a que puede que estos pueden tener variaciones a medida que transcurre la historia, por ello es importante ubicarlos de manera ordenada. Si los personajes presentan variaciones en su físico por paso del tiempo, accidentes o cualquier otro tipo de evento que conlleve al cambio, también deben registrarse.

De acuerdo con el guion, el listado de los elementos y locaciones puede ser más extenso que el listado de personajes trascendentales en la historia, por esta razón y con el objetivo de lograr un listado en orden y coherente, se realizan dos listados jerarquizados para establecer el orden la información.

(Ver anexo C. Tabla descriptivos por escenas)

5.1.3. Tercer paso: Generar un concepto visual. El tercer paso, después de tener los inventarios listos, es el de generar un concepto, que englobe la totalidad de la historia descrita en el guion. Para lograr esto, es indispensable haber realizado el primer paso de manera estricta, de lo contrario no será posible, ya que se debe tener una total comprensión del guion, del universo que se relata en él, de los personajes que lo habitan y de todos y cada uno de los elementos que lo componen. La importancia de tener un concepto claro, es que a partir de este, se logra tener un hilo conductor, que básicamente me permite entender la idea

central de la película, además de lograr una unidad visual, que no sólo se remite a lo estético sino también a lo simbólico y narrativo. La idea de formular un concepto que cobije a los personajes principales o determinantes en la historia, permite en primer lugar, evitar la acumulación de una cantidad innecesaria de información, ya que de este modo se cierra el espectro de búsqueda y se hace más fácil la indagación con respecto a cada personaje, además de afianzar la historia que se cuenta en el guion, por medio de los referentes que se obtengan a través de la pesquisa de información, asimismo, se podrá obtener una gran parte de la estética del film, que aunque no está determinada en su totalidad por los personajes, si está muy influenciada por ellos, por su forma de ser y por lo que hacen.

Para generar este concepto hay unos parámetros que deben ser considerados y cumplidos en la medida de lo posible. En primer lugar se establece la temática de la historia, este punto no debe ser pasado por alto de ninguna manera, ya que no es lo mismo hablar de una historia con alto contenido político a otra que hable sobre el romance y el amor. También es importante reconocer que dentro de una historia se pueden presentar varias temáticas, es en este caso que el diseñador de producción debe tener la lucidez suficiente para determinar cuál de ellas es la que predomina a lo largo de la historia. Para la elaboración del concepto, se consideran también los perfiles de los personajes más importantes dentro de la historia (primarios y secundarios) dado que son estos los que se desenvuelven en el universo narrativo que describe el guion y dan vida a la historia. En este punto se presenta una relación recíproca entre los personajes y el concepto, ya que el guion da una descripción de los personajes, que en algunas ocasiones llega a ser muy completa, pero en otros casos es muy escueta. Por este motivo el tener un concepto definido, permite al diseñador de producción, ahondar en las historias de los personajes, ampliando sus perfiles en función de la historia, siempre contando con la aprobación del director de la película, quien trabaja de la mano del diseñador de producción y es quien tiene finalmente la última palabra.

Otra de las ventajas de generar un concepto global, es que a partir de este se puede empezar a plantear la paleta de color predominante, que, como se verá más adelante, permitirá relacionar todos los elementos a medida que transcurre la narración visual. Igualmente también podrá elaborar la paleta de color para los personajes, y aunque esta no es homogénea, ya que varía según el perfil de cada uno de ellos, si debe mantener un rasgo que permita identificarlo como parte de la historia. Este paso es fundamental, y no se debe prescindir de él por ningún motivo. El concepto nos garantiza la unidad de la estética visual que regirá en la película, por tanto su desarrollo es esencial.

El guion del “Padre, el hijo y el espíritu santo” como se mencionó anteriormente tiene la particularidad de que sus personajes principales de una u otra forma manejan una doble vida, además de que todos ellos han sido tocados por la violencia de diversas formas, además de esto, a lo largo de toda la historia siempre está presente el componente religioso. Todos estos aspectos van contribuyendo a la estética del film generando una gama de posibilidades (un poco más concretas) que deben ser tratadas y analizadas de manera minuciosa.

La historia transcurre en cuatro momentos en el tiempo, en un lapso aproximado de 40 años, en los que se narran la vida de Demetrio Núñez alias Revancha y Demetrio Núñez hijo, quienes son los grandes protagonistas de la historia, en la vida de ambos hay 2 personajes en común que son el hacendado liberal Don Pedro y la madre de Demetrio, María Barbosa. La vida de estos 4 personajes está encadenada por una serie de sucesos que se van develando a medida que transcurre la historia. A su vez hay 3 sacerdotes, cada uno con una interpretación distinta de Dios y la religión. El padre Miguel Ángel, quien hace parte de la vida de Revancha, y los padres Ignacio e Hipólito Buendía, que son una gran influencia en la vida de Demetrio hijo. Gran parte del contenido de la historia se reparte entre la política (diferencia entre partidos Liberal y Conservador) y la religión. Los personajes se transforman conforme pasa el tiempo, por tanto sus perfiles varían y es necesario realizar un perfil distinto para cada momento histórico del personaje de acuerdo a las necesidades, ya que por ejemplo Demetrio hijo inicia la historia siendo un niño y termina como un adulto totalmente diferente.

El personaje principal de la historia es Demetrio (hijo), que inicia siendo un niño pobre y sin un rumbo fijo en la vida, más allá de tomar venganza por la muerte de su padre, aunque este objetivo es un encargo de su propia madre, quien le introduce esa idea y lo encamina a cumplirla desde su infancia. Demetrio se ve influenciado por muchas personas durante el transcurso de su vida. La religión y la violencia marcan su destino desde el principio. Uno de los personajes que tiene más influencia sobre Demetrio es el padre Hipólito, quien le enseña buenos valores y a entender que la violencia no es el camino, aunque más tarde el mismo padre resulte contradiciendo sus enseñanzas con sus actos. Demetrio se ve enfrentado desde pequeño con la muerte y debido a esto sufre una transformación paulatina en su físico, pasando de ser un niño normal, a un adulto gordo y con un rostro deforme y modificado por cirugías estéticas. En cuanto a su personalidad, Demetrio (hijo) no es un personaje alegre, vive con miedo y de alguna manera aprende a superarlo a través de la violencia, el rencor invade su vida, y con el transcurso del tiempo Demetrio se transforma en un ser macabro e indolente. Aunque su intención en primer lugar es la de combatir el mal y la injusticia, de cierto modo lo hace, pero no por las vías que se consideran legales, ya que toma justicia por mano propia y se da a la tarea de enfrentar a todos los que estén en

contra de su posición. La imagen del personaje Demetrio podría ser interpretada de diversas formas, más aquí se enfocará hacia lo diabólico, apoyándose en la investigación del escritor, filósofo y experto en semiótica Umberto Eco, quién en su obra “Historia de la fealdad (2007)” habla acerca del posible origen de esta palabra y el significado de la misma buscándola en diversas temáticas y ejemplificándola a través de diversas ilustraciones, pasajes literarios:

La tradición cristiana no procuró recordar que, si Satanás había sido un ángel, presumiblemente debía ser muy bello. Hacia el siglo XVII, no obstante, Satanás comienza a sufrir una transformación. **Shakespeare**, en *Hamlet*, recordaba que el diablo también puede adoptar formas bellas, y finalmente **Marino**, en la *matanza de los inocentes* (1632), nos presenta a Satanás como un ser sobre el que pesa una profunda tristeza, y que por ello en cierto modo nos inspira piedad. Compárese el Lucifer de **Dante** (siglo XIV) con el Plutón de la *Jerusalén liberada* de **Tasso** (siglo XVI). Ambos son horrendos; no obstante Tasso no es capaz de negar a su Plutón una <<espantosa majestad>>. El texto señala de manera definitiva la redención de Satanás es El *Paraíso perdido* (1667) de Milton. Se ha dicho que el poeta tenía razones políticas... para identificar a Satanás con un modelo de rebelión contra el poder⁷⁶.

El párrafo anterior permite hacer una conexión entre el personaje (Demetrio) y algunas representaciones del demonio que han realizado distintos autores a lo largo de la historia. En primer lugar, se puede percibir al demonio, no como la bestia temeraria y espantosa que se ha generalizado en diferentes culturas, sino como un ser, que a pesar de su maldad podría ser bello, o en su defecto pudiese transformarse según la necesidad, incluso se habla de un ser que inspira piedad aun cuando en los textos bíblicos el diablo es la representación del mal. La vida de Demetrio (hijo) encaja con esta descripción del diablo y de alguna manera permite entender los cambios que ocurren con su personalidad y su apariencia a lo largo del guion. El personaje no nace con el mal en su interior, más sin embargo se lo inculca su madre desde pequeño, al llenarlo con su sed de venganza. Las transformaciones hacen de este un ser siniestro, que pasa de ser un niño inocente a un rebelde con una causa no muy clara más allá del resentimiento. Un reflejo muy claro de lo que sucede con el personaje de Demetrio puede ser encontrado en el texto en que Umberto Eco hace alusión al Satanás descrito por John Milton. “En el Satanás miltoniano dominan los rasgos de una belleza venida a menos y de un orgullo indómito. No es un revolucionario porque carece de un objetivo ideal más allá del sentimiento de venganza y de afirmación del propio yo, pero es sin duda un modelo de pura energía en rebelión, hasta el punto de que Schiller...

⁷⁶ ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011. p. 179

escribirá que el lector toma partido por el vencido y Shelley, en la defensa de la poesía, dirá que el demonio de Milton es superior al Dios al que se enfrenta”⁷⁷ .

En el proceso de búsqueda para la estética del film “El padre e hijo y el espíritu santo” es importante ahondar en los personajes principales, para ello y como parte del método de diseño producción, es necesario hacer una indagación minuciosa de los artistas que para el caso concreto de Demetrio (Y de los demás personajes principales y con mayor influencia en la historia), ilustraron al demonio o satanás o cualquier ente que lo represente, como el infierno y sus distintas apreciaciones, esto con el fin de observar cuál de los estilos o vanguardias artísticas se ajustan más a la necesidad que plantea el guion, por supuesto teniendo en cuenta que estos elementos aportados por los personajes contribuirán a la estética del film, más no la determinarán.

Las representaciones del diablo por parte de los artistas tienen un gran contenido religioso. “No es casualidad que las representaciones artísticas de Satanás alcanzaran su punto máximo en el momento mismo que lo hizo la Iglesia durante el siglo XIII. El concepto del Diablo fue utilizado por la Iglesia Católica para extender su influencia sobre la conducta moral, social y política.

Distinciones claras se realizaron entre piadosos e impíos. Religiones indígenas desplazados por la Iglesia fueron tachados de ser obra de Satanás, y el temor de Satanás fue utilizado como una poderosa herramienta para la conversión. Entonces, como el Renacimiento se acercó y el cristianismo se desvaneció como la fuerza dominante política y social, lo mismo ocurrió con las representaciones de Satanás y sus secuaces en el arte”⁷⁸.

Algunos de los artistas que realizaron representaciones de Satanás fueron: Stephan Lochner, Lucas Signorelli, Manfredo Settala, El Bosco, William Blake, Joseph Anton Koch, Henrich Fussli, Jacques Legrant, Fra Angélico, Giotto di Bondone, Carlo Crivelli, Duccio di Buonisegna, Gustave Doré entre otros.

Figura 8. Ilustración para la Divina Comedia “El infierno canto V” Gustave Dore

⁷⁷ Ibid., p. 179

⁷⁸ El Diablo y los Demonios en el Arte Medieval [en línea] Tempera Workshop, [Consultado 06 Febrero de 2013] Disponible en Internet: <http://www.temperaworkshop.com/history/demons.htm>



Fuente: AUDEH, Aida. Gustave Doré [en línea]. Virginia: University of Virginia [consultado 02 de Octubre de 2013]. Disponible en Internet: http://www.worldofdante.org/gallery_dore.html

Figura 9. Ilustración para la Divina Comedia “El infierno canto V” Gustave Dore



Fuente: AUDEH, Aida. Gustave Doré [en línea]. Virginia: University of Virginia [consultado 02 de Octubre de 2013]. Disponible en Internet: http://www.worldofdante.org/gallery_dore.html

Gustave Doré fue uno de los artistas que más representaciones hizo del demonio y el infierno, de su obra se destacan principalmente las ilustraciones que realizó para el libro de Dante Alighieri “La Divina Comedia”. También realizó las ilustraciones para el libro “El Paraíso Perdido” de John Milton. La motivación de los artistas para retratar al demonio y todo el entorno que lo rodea es muy diversa, y cada uno responde a una distinta forma de apreciar un mundo totalmente desconocido y apartado de las representaciones de la realidad. El Bosco fue uno de esos tantos artistas, que en su obra representó al infierno, al demonio y otra clase de suplicios que atemorizaban al hombre, incluso sin saber si estos seres eran reales o simples productos imaginarios provenientes de la biblia y otros textos antiguos. En su libro “Historia del arte” el historiador británico Ernst Gombrich hace alusión a la vida y obra de El Bosco.

En la ciudad holandesa de Hertogenbosch vivió [un pintor] llamado Hieronymus Bosch, para nosotros “El Bosco”, acerca del cual es muy poco lo que se sabe.

Ignoramos la edad que tenía cuando murió en 1516, pero debía hallarse por los cincuenta, ya que al menos en 1488 estaba establecido como maestro. Igual que Grunewald, Bosch demostró que los métodos de la pintura, que habían evolucionado en el sentido de representar la realidad de manera más verosímil, podían volverse al revés, es decir, darnos un reflejo de las cosas que nadie ha visto jamás.

El Bosco se hizo famoso por sus representaciones del infierno y sus moradores. Acaso no sea casual que el melancólico rey Felipe II de España sintiera predilección por estas fantasías... [En la obra *El Infierno*] vemos amontonarse horror sobre horror, llamas y tormentos y toda suerte de demonios, medias bestias, medios hombres o medio máquinas, que castigan y atormentan a las almas de los pecadores por toda la eternidad. Por primera y acaso por única vez un artista consiguió dar forma concreta y tangible a los temores que obsesionaron al hombre de la edad media. Fue un logro posible acaso únicamente en el momento que las viejas ideas se hallaban aún en vigor, mientras el espíritu moderno suministraba ya al artista medios para representar lo que quería. Hieronymus Bosch podría haber escrito sobre uno de sus cuadros del infierno lo que Jan van Eyck en la apacible escena de las nupcias de Arnolfini: "Yo estuve allí"⁷⁹.

Figura 10. Tríptico, La expulsión del paraíso; El carro de heno; El infierno. El Bosco. Museo el Prado, Madrid.

⁷⁹ GOMBRICH, Ernst H. *Historia del Arte*. 5ta ed. Madrid: Alianza Forma. 1987. p. 296,297



Fuente: Galería Online Museo Nacional del Prado [en línea].Madrid: Museo Nacional del Prado [consultado 16 de Agosto de 2013]. Disponible en Internet: <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/el-carro-de-heno/>

Las representaciones demoníacas como fundamento para entender la personalidad de Demetrio (hijo) permiten además obtener elementos claves para la ambientación de la atmósfera que rodea los lugares que este personaje habita, uno de ellos es la paleta o gama de color a emplear, que acentuará la personalidad sombría del personaje y le dará según la necesidad por ejemplo, un tono oscuro y frío o cálido y amable. Gracias a la variedad de artistas que han representado el tema, y a los diversos géneros artísticos a los que pertenecen, se puede obtener un material amplio en cuanto a manejo de color y de formas, niveles de representación entre otros. En cuanto al demonio, Satanás o cualquier otra denominación que este reciba, es concebido en diversos lugares del mundo como la encarnación del mal, es la antítesis de todos los buenos valores que representan tanto a una persona como sociedad, a él se le atribuyen todos los males, es temido, aun cuando su existencia no se ha comprobado. No se sabe cuáles son sus límites aunque hay quienes aseguran que podría influenciar al mundo entero si así se lo propusiese. El escritor y periodista Daniel Defoe (1660 –

1731) en su libro “The Political History of the Devil (1726)” describe al demonio y su poder así:

Por lo tanto él está en capacidad de escribir las vidas de todos los héroes del mundo, desde Alejandro de Macedonia hasta Luis XIV. Y desde Augusto hasta el gran rey George. No podría el obispo mismo ir más allá por adulación, ni al igual que el demonio podría ir más allá por falsedad.

Podría ampliar con una especial satisfacción las muchas cosas bellas que Satanás hurgando ese inexhaustible almacén de la calumnia, podría establecer hasta ennegrecer el carácter de los hombres buenos, y cargar los mejores príncipes del mundo de infamia y reproches...

Es verdad en efecto, que el Demonio, de quien tenemos la razón para decir que no es ningún tonto, deberíamos saber mejor que si él pudiese seducir toda la raza humana y hacerla igual de mala a él, lo haría; por el éxito de su maldad, frustrar o decepcionar los determinados fines del cielo, pero apunta a los que están destinados a heredar los tronos, a los cuales él y sus seguidores abdicaron y fueron depuestos, y ciertamente dicha herencia debe ser preservada y asegurada a ellos, sin importar todo lo que diablo y todo el ejército del infierno puede hacer para impedirlo⁸⁰.

La historia del “El padre, el hijo y espíritu santo” transcurre entre dos grandes momentos, que son: la vida de Demetrio Núñez (Revancha) y Demetrio Núñez (hijo) cuya vida queda marcada por los hechos que acontecen con su padre en el pasado. Demetrio padre más conocido como Revancha es un hombre flaco y alto, de aspecto muy descuidado, perteneciente al partido liberal, defensor de sus creencias a muerte. Este personaje odia a todos los miembros del partido Conservador, más que a cualquier otra persona, debido a que fue víctima de una emboscada en la cual sufrió graves heridas en su cuerpo que le dejaron unas terribles cicatrices, pero la herida más grande fue la mutilación de su órgano reproductivo, ya que está herida desencadena su sed de venganza alimentada por su orgullo lastimado y en cierta parte por la pérdida de su hombría. Al igual que muchos de los personajes de la historia la violencia hace parte de la vida de Revancha quien justamente se gana este nombre por las represalias que toma contra los conservadores luego de sufrir aquel ataque tan brutal. En el concepto global planteado (La figura de Satanás) para la interpretación de estos

⁸⁰ DEFOE, Daniel. The political history of devil as well ancient and modern in two parts. Londres, 1726. p 15-16. [en línea] [consultado 24 de febrero-2013]. Disponible en PDF: <http://ia600303.us.archive.org/0/items/politicalhistory1726defo/politicalhistory1726defo.pdf>

personajes, Demetrio vendría a ser un monstruo disfrazado de mártir de cierta forma, ya que a partir del sufrimiento que padece se convierte en un asesino en serie, usando toda su ira contra los Conservadores, perdiendo el miedo a la muerte se da a la tarea de liquidar a su rival.

Don Pedro (45 años al inicio de la historia) un hombre gordo de mediana estatura, con un prominente bigote es sin lugar a dudas el personaje que más tiene que ver en la vida tanto de Revancha como en la de Demetrio hijo. Don Pedro es un hacendado adinerado, que hace parte de la resistencia Liberal. En principio es una buena persona, que está dispuesto a brindarle su ayuda a Revancha para que se enfrenten a los Conservadores, pero luego y a medida que se desenvuelve la historia se revelarán todos sus secretos, dejando ver la verdadera personalidad de Don Pedro, quien resulta ser sólo un hombre ambicioso sediento de poder, violento y descarado. Es este personaje quien asesina a Revancha, traicionándolo y además viola a la madre de Demetrio hijo, quien nunca le cuenta a este que Revancha no es su verdadero padre. Como puede apreciarse, este personaje tiene una gran cantidad de secretos, es un ser malvado en esencia, a pesar de que aparente por momentos lo contrario.

Otro de los personajes que tiene una participación influyente en la historia de “El padre, el hijo y el espíritu santo” es el Padre Miguel Ángel de 75 años, cuyo aspecto ya es un poco deteriorado por su edad avanzada, aunque esta no es ningún impedimento para dirigir la homilía. El padre pertenece al partido Conservador y es un ferviente defensor de sus posturas, más cuando este partido es el considerado “el partido político de Dios”, por tanto su postura frente a quienes no hacen parte de él es totalmente violenta, acusa a los liberales de ser pecadores, blasfemos, demonios y toda clase de agravios que pueda jurar contra ellos. A pesar de ser un hombre de Dios el padre Miguel Ángel tiene una concepción errada de los textos bíblicos, ya que para él no representa ningún problema eliminar o mandar eliminar a una persona que no cumpla con lo que se considera bueno de acuerdo a sus creencias. A medida que transcurre la historia el padre se hace cada vez más débil a nivel físico, más su espíritu y creencias se mantienen intactas, por tanto su odio contra los liberales se acrecienta y busca por todos los medios su perdición y desgracias, aun cuando muchos de estos son inocentes.

Una de las armas que utiliza como método para asustar a los creyentes el padre Miguel es la biblia, ya que este la interpreta a su libre albedrío y la usa en su beneficio, para de esta manera recordarle a sus feligreses que deben permanecer fieles y sobre todo siendo conservadores, de lo contrario la ira de Dios caerá sobre ellos. Esta forma de atemorizar que emplea el personaje Miguel Ángel no está

muy alejada de la realidad, ya que en un determinado momento de la historia se usó tanto la figura del demonio y la muerte como castigo a quienes estuviesen en contra de la ley de Dios. Umberto Eco en su libro “Historia de la fealdad” describe las manifestaciones diabólicas presentes en los textos bíblicos:

Lo feo, bajo la forma de lo terrorífico y de lo diabólico, aparece en el mundo cristiano con el Apocalipsis de Juan evangelista. No es que en el Antiguo Testamento y en los otros del Nuevo no hubiera alusiones al demonio y al infierno, pero en estos textos se nombra al diablo sobre todo a través de las acciones que realiza o de los efectos que produce (por ejemplo, las descripciones de los endemoniados en los Evangelios), con la excepción de la forma de serpiente que adopta en el Génesis. El diablo no aparece nunca con la evidencia <<somática>> con que lo representará la Edad Media; y de ultratumba se mencionarán de forma bastante genérica los sufrimientos de los pecadores (llanto y crujir de dientes, fuego eterno), pero nunca se ofrecerá una imagen viva y evidente.

En cambio, el Apocalipsis es una representación sagrada (hoy en día diríamos incluso que es un disaster movie, una de esas películas que tratan de incendios, terremotos, cataclismos), en la que no falta ningún detalle. Siempre, por supuesto, que no se pretenda hacer una interpretación alegórica de este texto, como han hecho distintos exégetas, sino leyéndolo como un relato literal de <<cosas verídicas>> que sucederán, porque así es como lo ha leído y lo ha oído hablar de él la cultura popular, y así es como ha inspirado las imágenes artísticas de los siglos futuros⁸¹.

La anterior cita clarifica de cierto modo la personalidad del Padre Miguel Ángel, que podría ser visto entonces como un exégeta (Intérprete de los textos bíblicos), que da rienda suelta a su imaginación que en este caso llega hasta el punto de la locura, interpretando los textos bíblicos como unos presagios de terror y angustias que le permiten estar en control y mantener la situación a su favor. En cuanto a su aspecto, también se podría hacer un análisis teniendo en cuenta su condición religiosa – fanática por llamarla de algún modo. El padre es un ser sombrío y maligno, de acuerdo con el guion de “El padre, el hijo y el espíritu santo” llega a ser casi que paradójico, porque quien está a cargo de la iglesia en el pueblo se asemeja más a la figura del demonio que de Dios.

⁸¹ ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011. p. 73

La contraparte de este personaje es el Padre Hipólito quien al inicio de la historia tiene 50 años, de baja estatura, y quien desempeña un papel fundamental en la vida de Demetrio hijo. Inicia siendo una persona de confianza, un digno sacerdote fiel a las creencias de la iglesia y respetuoso de las leyes del hombre. En principio se podría pensar en un ser que irradia luz, pero su tonalidad se torna oscura a medida que se suceden los hechos en la historia. El padre Hipólito guarda un secreto muy grande y cuando Demetrio descubre que se le ocultaba la verdad toma la decisión de asesinar al padre.

La historia va y viene entre mentiras y engaños por parte de los personajes, y lo que se puede percibir del guion es que cada uno a su manera trata de demonizar a su contrario, de hacerlo parecer malo frente a los demás, teniendo razón o no y esto se torna en una especie de juego donde triunfa el más poderoso, la ley no es ley porque no hay quien la haga cumplir a cabalidad. Los Conservadores hacen el mal, los liberales también, la iglesia como institución es pervertida por sus funcionarios. En el libro *Historia de la belleza* se habla de este tema: “A medida que Satanás desdramatiza sus rasgos, crece en cambio la demonización del enemigo, al que se asignan características satánicas. Ese enemigo (que pasa a ocupar el puesto de Satanás) siempre ha existido... Desde la Antigüedad, el enemigo siempre ha sido ante todo el otro, el extranjero. Sus rasgos no se corresponden con nuestros criterios de belleza y si tiene hábitos alimentarios diferentes nos molesta su olor. Sin necesidad de retroceder demasiado en el tiempo, recordemos que a los occidentales les parece inaceptable que los chinos coman carne de perro y a los anglosajones que los franceses coman ranas. Por no hablar de sonidos incomprensibles de una lengua extranjera”⁸².

Figura 11. Luca Signorelli, Predicación del Anticristo, detalle, 1499-1504, fresco de la capilla de la Madonna de San Brizio, Catedral de Orvieto.

⁸² Ibid, p. 185



Fuente: ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011. p. 152

El concepto “diabólico”, empleado para entender a los personajes del guion, se complementa de otro lado usando la “imagen” que ofrece la historia sobre sus participantes, y principalmente sobre la premisa extraída del mismo, “nada es lo que parece” con la caricatura, que en algunos casos es considerada sólo como un elemento cómico, más no es del todo cierto, ya que aparte de lo cómico, la caricatura también puede tener un contenido: satírico, despectivo, e incluso dañino dependiendo del uso que se haga de la misma. En la historia del “El padre, el hijo y el espíritu santo” varios de sus personajes tienen cambios que los llevan en algunos casos a transformarlos por completo al menos en cuanto al aspecto físico se refiere. La caricatura realiza de cierto modo lo mismo, transforma a las personas que son su objeto, pero sin dejarlas irreconocibles, es decir la caricatura conserva la esencia de la persona que se está caricaturizando, sea con el fin que sea, y la asociación que se hace con el guion es que sus personajes sufren grandes cambios a través de la historia, más en su esencia continúan siendo los mismos, de cierta manera pasan a ser una caricatura por lo que viven, por lo que sus opositores piensan de ellos y por lo que ellos piensan de sus opositores (personajes en general). Esta interpretación va ligada a lo simbólico, a las

distintas maneras de discernimiento que se pueden obtener a través de algo tan simple o tan complejo como una caricatura.

La complejidad simbólica de imágenes que a la vez son satíricas o ridículas y moralizantes, trágicas, o encubridoras de sentidos ocultos en el rigor de la Contrarreforma es analizada a la luz de una multitud de ejemplos. La caricatura, finalmente, esos “retratos cargados” que se supone invención de los hermanos Carracci, es analizada como construcción que se convertiría en vehículo de ridiculizaciones e insinuaciones políticas, instrumento de propaganda e incluso en modo de intervención simbólica en los conflictos bélicos desde el siglo XVII. Pero además, la caricatura es examinada por los autores en su relación con la fisionomía: La búsqueda de regularidades fisionómicas, en un principio vinculado con la magia (a partir de su formulación en el siglo XVI en el tratado de Giambattista Della Porta) hasta su derivación en la frenología del siglo XIX. Esto es: la relación entre los rasgos fisionómicos y la psicología de los personajes representados, la asociación de ciertas características psicológicas con la naturaleza de diferentes animales (según la tradición de la zoología clásica y los bestiarios) que deriva en las caricaturas, en el estudio de tales regularidades para destacar aquellos aspectos ridículos o monstruosos de ciertos personajes sin renunciar al parecido que los hace reconocibles en su individualidad⁸³.

La caricatura entonces va más allá de una imagen, en ella hay todo un contenido en el que su autor realiza un análisis tanto fisionómico como psicológico, donde se “desnuda” un determinado personaje, para de esta manera captar su esencia y así lograr el cometido que se pretende. La temática que se puede abordar por medio de la caricatura es muy amplia, y en este caso se puede decir que se usa la imagen del demonio de manera satírica, un tanto polémica, para “satanizar” al adversario, con el fin de dejar ver sus peores cualidades, incluso sus temores, y todos los cambios que van marcando a los personajes. Esta demonización va en detrimento de la imagen de un personaje, denigrándolo por completo. Umberto Eco plantea con respecto al tema que “La caricatura moderna, en cambio, nace como instrumento polémico frente a una persona real o a lo sumo frente a una categoría social reconocible, y exagera un aspecto del cuerpo... para burlarse o denunciar un defecto moral a través de un defecto físico... En ese sentido la caricatura nunca embellece el propio objeto, sino que lo afea, enfatizando uno de sus rasgos hasta la deformidad. De ahí que moralistas como **Hans Sedlmayr...** hayan hablado de una forma de degradación que arrebató al hombre su equilibrio y dignidad”⁸⁴.

⁸³ GROSE, Francis. Principios de la Caricatura. Buenos Aires: Katz Editores. 2011, p. 9

⁸⁴ ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011. p. 152

Figura 12. Honoré Daumier, Dos abogados y la Muerte, sugki XIV, Winterhur, Oskar Reinhart Collection



Fuente: ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011. p. 152

Un caso particular con respecto al uso de la caricatura con un fin “destructivo” es el que presenta la profesora y magister en investigación histórica Marcela Gené (Argentina) “Un estereotipo de la violencia. Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires” en el que relata cómo algunos medios impresos argentinos como diarios y pasquines hacían uso de la caricatura para “satanizar” a los a los judíos, era la figura mayor del discurso antisemita durante ese momento. “Quizás la más ambiciosa empresa editorial haya sido Clarinada. Revista mensual de propaganda argentina y contra propaganda roja, publicada entre 1937 y 1945, uno de los voceros más importante del nazismo en la Argentina, subsidiada por las agencias de propaganda del Reich, aunque no fue la única. Lo que la distingue de sus

semejantes es la profusión de caricaturas de “judíos” y desde la tapa ya se anticipaba el tono de las que el lector hallaría en su interior”⁸⁵.

De acuerdo con su descripción según Gené, los judíos eran “deformados” asignándoles ciertos atributos o exagerando por completo su anatomía.

Narices y orejas son los rasgos que definen con precisión el estereotipo racial. Las caricaturas describen, a partir del modelo lombrosiano, una matriz fisonómica ampliamente inclusiva para la “identificación” de una amplia gama de ciudadanos que van desde los periodistas, intelectuales, profesores, socialistas, comunistas y anarquistas hasta los usureros y comerciantes de la colectividad. Una matriz desviada de todo parámetro de armonía y belleza: el “judío” es lo feo, lo exótico, lo inclasificable, que opera, conjuntamente con los textos, un refuerzo sistemático de polaridades bien/ mal, belleza /fealdad, normalidad/ anormalidad, funcionales al discurso nacionalista basado en la noción de una “comunidad imaginada”, –el nosotros–, que se concibe a sí misma, ilusoriamente, sobre la base de la homogeneidad y que excluye al otro⁸⁶.

El discurso fascista en el cuál se basaban los antisemitas, era la oposición al verdadero gaucho, puesto que el judío representaba todo lo malo, todas las desgracias y eventos trágicos que pudiesen sucederle a la nación (Argentina). Al respecto Marcela Gené añade que: “Los rasgos se acentúan: grandes orejas y nariz colorada expresan el “vicio”; bajo el brazo, el mapa de una Argentina vagamente antropomorfa, señala el carácter “cautivo” del país en manos del extranjero inasimilable. El chaleco escocés incorpora connotaciones antiimperialistas, mientras que en el horizonte las cúpulas orientales evocan la procedencia geográfica del protagonista. La avidez de la mirada no parece registrar el dinero, sino a otros insólitos objetos de codicia como la morfina y otras drogas”⁸⁷.

⁸⁵ GENÉ, Marcela. Un estereotipo de la violencia. Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires (1930-1940). 2006. p 138. [En línea] [Consultado 11 de mayo -2014]. Disponible en PDF: http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

⁸⁶ GENÉ, Marcela. Un estereotipo de la violencia: Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires (1930-1940) en: ÍNDICE Revista de Ciencias Sociales [en línea] No. 25 (2007) [consultado 8 de Mayo de 2014]. Disponible http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

⁸⁷Ibíd., Disponible en PDF

http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

Figura 13. Clarinada, Año V, No. 51, Julio de 1941



Fuente: GENÉ, Marcela. Un estereotipo de la violencia: Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires (1930-1940) en: ÍNDICE Revista de Ciencias Sociales [en línea] No. 25 (2007) [consultado 8 de Mayo de 2014]. Disponible en PDF: http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

La representación de los judíos no solamente podría causar gracia en los lectores de las publicaciones que hacían uso de estas caricaturas, sino que también agredían de una manera “disimulada” a la población involucrada, puesto que no era una alusión directa, aunque igualmente no dejaba de ser clara en su intención. Realizando un paralelo con la historia de “El padre, el hijo y espíritu santo”, el ataque que realiza cierto sector de la comunidad Argentina hacía los judíos, podría tomarse como el interés de la iglesia católica y del partido conservador en denigrar al partido liberal, en tanto que este presenta ideologías diferentes y que son tomadas como peligrosas puesto que perjudican sus propios beneficios. Además de denigrar su imagen, por medio de estas caricaturas se pretendía hacer parecer a los judíos como la encarnación del diablo, justamente lo que hace el personaje Miguel Ángel, puesto que desde su posición eclesiástica lanza toda clase de

improperios en contra de los liberales. Y si bien en el caso de Argentina se insultaba a través de improperios raciales y de nacionalidad, estos como en el caso del guion, pueden también ser ideológicos. De acuerdo con Gené y en relación al papel de la iglesia o de sus feligreses en este conflicto racial “Homologado al comunista, el judío se constituía en enemigo político de la Nación, pero también, en base al catolicismo primitivo de los nacionalistas argentinos, su estatus diabólico amenazaba a la comunidad cristiana supranacional. Roma antes que Argentina, la Iglesia antes que la Nación, la tradición hispánica antes que la moderna Babel son los bastiones a defender y cada batalla ganada al judío era una más de la gran cruzada contra el infiel iniciada en la conquista española”⁸⁸. Puede entonces la caricatura entenderse como un medio de agresión mientras que este sea usado para estereotipar o “satanizar” un determinado grupo social, persona, ideal o cualquier tipo de temática.

Figura 14. Clarinada, Septiembre de 1940



⁸⁸ Ibíd., Disponible en PDF http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

Fuente: GENÉ, Marcela. Un estereotipo de la violencia: Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires (1930-1940) en: ÍNDICE Revista de Ciencias Sociales [en línea] No. 25 (2007) [consultado 8 de Mayo de 2014]. Disponible en PDF: http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

Con el fin de clarificar totalmente el concepto “diabólico” que se ha establecido para la película, se busca definir la palabra desde su origen, considerando todos los elementos que en párrafos se han analizado (Referentes artísticos, literarios) y que han permitido ir descifrando el concepto. El término diabólico y diablo no significan lo mismo, más sin embargo hay una relación directa entre ambas palabras considerando que lo diabólico es relativo o perteneciente al mismo diablo, también se define como el ser o la cosa que tiene en su interior una maldad muy grande. El monje dominico alemán Jakob Sprenger y el dominico inquisidor Enrique Kraemer en su libro *Malleus Maleficarum* (libro relacionado con la caza de brujas), dan una definición detallada de lo que podría entenderse por diablo.

Según la Etimología, Diablo en griego significa encerrado en un ergástulo, lo cual conviene porque no le está permitido hacer tanto daño como querría. O también diablo significa el que desciende, porque fluye, es decir, corre, según su ser y su colocación. Se le llama también demonio, esto es, el que gusta de la sangre (o el sanguinario), a saber, por el pecado, del que tiene sed y lo procura por la triple ciencia de que dispone: la sutileza de su naturaleza, la experiencia y la revelación de los ángeles buenos. Se le llama Belial, lo que se interpreta como el sin yugo o sin amo, porque lucha con todas sus fuerzas contra aquél al que debería ser sometido. Se le llama también Beelzebul, que significa el hombre de las moscas, es decir, de las almas pecadoras que han abandonado al verdadero Esposo: Cristo. También Satanás, es decir, el adversario, de donde aquello de San Pedro, vuestro adversario el diablo da vueltas buscando a quien devorar. Igualmente Behemoth, es decir, la bestia que vuelve a los hombres bestiales. Empero, el demonio de la fornicación y el príncipe de esta repugnancia se llama Asmodeo, que significa fábrica de juicio, porque a causa de este vicio hubo un juicio terrible sobre Sodom y otras cuatro ciudades. De la misma manera al demonio del orgullo se le llama Leviatán, lo que significa su exaltación... en el demonio de la avaricia y de las riquezas se llama Mammón⁸⁹.

El párrafo anterior presente al diablo con varias denominaciones, cada una de ellas con una definición propia, pero siempre caracterizada por adjetivos negativos o asociados a la maldad. Con relación a la historia y al concepto planteado se

⁸⁹ KRAEMER, Enrique. SPRENGER, Jakob. El martillo de las brujas para golpear y sus herejías con poderosa maza. Traducción de Miguel Jiménez Monteserín. Madrid: Ediciones Felmar, 1976. p. 77

podría asumir entonces que cada uno de ellos en su *rol* (los personajes) tiene algo de diabólico, puesto que a pesar de que algunas de sus intenciones tengan una finalidad positiva, los medios a través de los cuales buscar cumplir dichas metas los convierten en seres diabólicos a causa de la maldad que cada uno de ellos abriga. El pasado de cada personaje (que los atormenta) la forma en cómo transcurre su vida, va matizando este ser diabólico que habita en cada uno de ellos, por tanto se podría ver al diablo o identificarse con él, por alguno de los personajes o por la totalidad de ellos.

Finalmente la historia de “El padre, el hijo y el espíritu santo” transcurre entre la verdad y la mentira, la iglesia, la política y el poder, donde no se sabe quién es quién, o por lo menos muchos guardan secretos, pasados oscuros y trágicos. Todos estos elementos, más los que brindan los personajes principales con sus historias de vida, perfiles y el análisis de algunos estilos artísticos y artistas que trabajaron la imagen del demonio, el infierno la muerte y temas cercanos, permiten tener claro el panorama a trabajar en cuanto a el desarrollo de la atmósfera del film y también para contribuir a la estética global del mismo, aportando de manera amplia en cuanto a la gama o paleta cromática que se usará tanto en el ambiente general del film como en las locaciones que habitan estos personajes. Aclarando que de los personajes se usa su perfil emocional y psicológico como referencia para trabajar la atmósfera que se describe en el guion. El concepto de la caricatura como complemento al planteado previamente sobre el demonio, es usado, no solamente desde el aspecto físico sino desde sus aspectos inmateriales, para tener más clara la imagen mental de cada uno de los personajes que se consideran más influyentes dentro de la historia

5.1.4. Cuarto paso: Distribución de los recursos. La distribución de los recursos, no sólo para el largometraje animado el “Padre, hijo y espíritu santo” sino para cualquier film de animación en general, estará intrínsecamente ligada al capital que se disponga para el departamento de arte. El diseñador de producción deberá ser consciente en cuanto al personal que contrate para trabajar bajo su mando, puesto que una película de escasos recursos no puede pretender formar un equipo de trabajo al estilo DreamWorks o Pixar. No se puede dar una fórmula exacta para saber cómo distribuir los recursos ni qué tipo de personal se necesita, debido a que no todas las producciones disponen de la misma cantidad de dinero y equipos necesarios para realizar el trabajo. Pero se sugiere que al menos el diseñador de producción cuente con un asistente o director de arte, y uno o al menos dos artistas conceptuales, que permitan visualizar en guion en imágenes. Aún si el presupuesto es mínimo dejar todo en manos del diseñador de producción no es conveniente puesto que demandaría mucho trabajo y se le dificultaría mucho ejercer de manera correcta su función.

5.1.5. Quinto paso: Recopilación de información. El cuarto pasó antes de iniciar con el proceso de producción gráfico, es recopilar información. Esta búsqueda se hará teniendo en cuenta todos los elementos que componen la historia y que se describen en el guion. En este punto el diseñador de producción debe tener la habilidad de delimitar la búsqueda, para no tener una cantidad de información excesiva y que no sea de total utilidad. El tipo de información al que se puede acceder, varía dependiendo de la necesidad, de la historia que se narra y en algunos casos del presupuesto con que se cuente en el departamento de diseño. Las referencias tanto de personajes como de lugares y edificaciones son fundamentales para el desarrollo posterior de los artes. En este proceso de indagación, los conocimientos del diseñador de producción también son válidos, además de ser un gran aporte. Sus experiencias, vivencias, estudios entre otros, permiten enriquecer la indagación. Se debe desmitificar la creencia de que usar referencias está mal o es un proceder incorrecto, las referencias que sean utilizadas para la creación de personajes, entornos, locaciones y demás elementos, se emplearán dando a estos una re significación, no copiando, ni tampoco imitando, sólo tomando aspectos muy puntuales que se ajusten a las necesidades que se tengan en un determinado momento, Y dado el caso se deben crear algunos elementos que tengan mucha fidelidad con los originales, es decir, por ejemplo, que en una historia de época no se puede modificar lo que ya está creado, debido a que no se consideraría como verídico o creíble, lo que sí se puede hacer, es darle un estilo diferente que varía de artista en artista. Dentro de este punto, es muy importante que el diseñador de producción sea lo más ordenado posible, a medida que vaya recolectando información, es vital que la clasifique por grupos, de esta manera su podrá realizar su trabajo de manera más eficiente.

De acuerdo al guion y al concepto planteado para la película, se indagó acerca de las siguientes temáticas: la violencia bipartidista entre los partidos Liberal y Conservador (Colombia), también acerca de la religión que predominaba. Se indago acerca de la geografía de algunas ciudades y pueblos en Colombia entre ellos (Santander, Huila, Tolima, Eje cafetero), también se recolectó información correspondiente a los personajes y locaciones, para ello se consultaron videos, fotografías, dibujos, pinturas. Con respecto a la información recolectada para los personajes, esto se hace de acuerdo a la impresión o percepción que tiene el diseñador de producción conforme a lo identificado durante la lectura del guion, aun sin tener perfiles muy detallados de ellos, pero si una imagen u aproximación mental.

- **El bipartidismo en Colombia y “La violencia”**

De acuerdo con lo planteado en el guion del “Padre, hijo y espíritu santo” la historia se encuentra situada en un periodo de la historia colombiana que

comprende aproximadamente 40 años, de 1949 a 1990. El guion tiene como uno de sus ejes temáticos la violencia bipartidista que se da entre los partidos políticos liberal y conservador y la relación de la iglesia con la política.

“En el siglo XIX en Colombia, como en los otros países latinoamericanos se dio el bipartidismo liberal-conservador pero a diferencia de casi todos ellos, en Colombia esta situación se prolongó en el siglo XX y es un hecho actual innegable”⁹⁰.

Los conservadores y liberales se repartían su hegemonía, puesto que los conservadores gobernaron por un periodo de 44 años que fue conocido como la república conservadora (1886- 1930) mientras que los liberales lo hicieron por 16 años, y este fue el periodo de la república liberal (1930-1946), a partir del año 1946 se desata uno de los periodos más violentos en la historia de Colombia, conocido como “la violencia” y que tiene como duración 16 años aproximadamente, la fecha exacta de este periodo la sitúan entre 1946 y 1966, pero también se dice que el conflicto estalla con el asesinato del presidente del partido liberal Jorge Eliecer Gaitán en 1948, y que a partir de allí el conflicto se extiende hasta el 1966. La antropóloga e historiadora María Victoria Uribe da cuenta al respecto del tema: “Uno de los períodos más conflictivos de nuestra historia reciente abarca 16 años y es conocido como La Violencia. Escenarios principales de lucha fueron la zona andina y los Llanos orientales, envueltos en una confrontación bipartidista que dejó cerca de 200.000 muertos. Entre los departamentos andinos más afectados por esta guerra estuvo el Tolima, que fue escenario de las verdaderas masacres (matanzas colectivas de más de cuatro personas)”⁹¹. Gran parte de las personas que cayeron en este conflicto eran campesinos que no tenían ninguna formación militar, el machete fue una de las armas predominantes en la batalla entre conservadores y liberales. La violencia que se generó fue indiscriminada en tanto que en las masacres cometidas se atacaba a los adultos y niños por igual, bastaba únicamente con que el líder del hogar perteneciese a cualquiera de las dos filiaciones políticas. María V. Uribe ubica el inicio del conflicto a partir del asesinato del líder liberal Jorge Eliecer Gaitán.

⁹⁰TIRADO MEJÍA, Álvaro. Colombia: Siglo y Medio de Bipartidismo [en línea]. Bogotá D.C: [consultado 09 mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm>

⁹¹ URIBE, María Victoria. Violencia y masacres en el Tolima: desde la muerte de Gaitán al Frente Nacional [en línea]. Bogotá D.C: Revista Credencial Historia edición 18, 1991 [consultado 10 mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/junio1991/junio2.htm>

La contienda se inició con la sublevación de los partidarios de Gaitán -en Bogotá y en provincia- a raíz del asesinato de su líder en abril de 1948, y se manifestó en los ataques sistemáticos de hecho y de palabra de los liberales enfurecidos contra los conservadores, los símbolos y las propiedades de éstos.

Para sofocar esta primera oleada de violencia es utilizada la policía "chulavita", reclutada a marchas forzadas en el norte de Boyacá por el gobierno de Ospina y desplazada a las zonas de conflicto. Los "chulavitas" inician, apoyados por algunos caciques y terratenientes laureanistas y conservadores de las diferentes localidades tolimenses, una guerra selectiva, soterrada y nocturna contra núcleos gaitanistas y liberales, introduciendo una serie de prácticas de hostigamiento y exterminio, como las masacres de población civil indefensa, el chantaje, las "aplanchadas" con la parte plana del machete, los mensajes anónimos y amenazantes y la incineración de ranchos y parcelas⁹².

Los grupos policías chulavitas tenían la misión de derrotar a las guerrillas liberales, pero su trabajo se excedió hasta llegar al punto de eliminar a todas las personas que hacían parte de una ideología diferente a la conservadora. La violencia encrudeció puesto que los liberales actuaron en forma similar dando cuenta de toda persona perteneciente al partido conservador. En la película "En la tormenta (1980)" del escritor colombiano Fernando Vallejo (guionista y escritor de la misma) se recrea esta batalla entre los partidos, de una manera muy cruda, incluso hace mención de actores reales del conflicto bi partidista, como es el caso del guerrillero liberal Jacinto Cruz Usma más conocido como "sangre negra". Otra referencia en este caso literaria con respecto a la época de la violencia la hace el escritor y político colombiano Gustavo Álvarez Gardeazabal en su libro "Cóndores no entierran todos los días (1972)" en el que relata la vida de León María Lozano líder del grupo "los pájaros", que vienen a ser algo parecido a los chulavitas boyacenses, sólo que en este caso su ubicación se encuentra en el Valle del Cauca y estaban conformados por personas de las altas esferas sociales asociadas al partido conservador.

La división política en Colombia surge a raíz de las diferencias que se presentaban entre las diferentes clases sociales, con la iglesia como un actor fundamental en

⁹² Ibíd., Disponible en internet:
www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/junio1991/junio2.htm

esta situación, puesto que siempre mantuvo una relación estricta con el poder, y especialmente tuvo gran afinidad con las ideologías políticas conservadoras. En el artículo "Colombia: Siglo y Medio de Bipartidismo" del historiador colombiano Álvaro Tirado Mejía se ubica esta división bipartidista a partir del siglo XIX.

El bipartidismo liberal-conservador durante el siglo XIX estaba enmarcado, tanto en Colombia como en los otros países de América Latina, por la misma problemática: grupos de comerciantes, masas de indígenas y de esclavos sin libertad jurídica y sin representación política, artesanos, propietarios medios e intelectuales para los cuales el liberalismo fue o pretendió ser la representación política a través de la implantación de las doctrinas de libre comercio, abolición de la esclavitud, circulación de la propiedad territorial, secularización del Estado, etc. A su vez, el conservatismo que se presentó como el partido del orden, de la defensa de la "civilización" contra la barbarie representada en los cambios, se alineó dentro de un gran debate en el mundo occidental, al lado de la Iglesia Católica detentadora de gran parte del poder político y de la tierra portaestandarte del statu quo.

En Colombia el partido liberal y el partido conservador se conformaron a mediados del siglo XIX. Ezequiel Rojas publicó en 1848 lo que serían las bases programáticas del partido liberal y Mariano Ospina Rodríguez y José Eusebio Caro redactaron en 1849 el programa conservador. Es indudable que los partidos venían ya en proceso de formación pero sus orígenes no se remontaron necesariamente a Bolívar y Santander⁹³.

Las diferencias entre el partido liberal y el partido conservador provienen desde la misma independencia, puesto que a partir de ese momento se presentó una lucha por la obtención del poder en la cual estaban diferentes sectores interesados, entre ellos la iglesia, terratenientes, criollos. Álvaro Mejía dice al respecto que "Para vincular los intereses de clases con el surgimiento de los partidos políticos - liberal y conservador- se ha tenido como cierta una explicación: el liberalismo propugnaba el cambio y encarnaba los intereses de comerciantes, artesanos, esclavos y pueblo en general. Por el contrario, el conservatismo se aferraba al statu quo como expresión de los intereses de los terratenientes esclavistas y en consecuencia del mayor terrateniente del país -la Iglesia Católica"⁹⁴. La iglesia católica se adhiere al partido conservador, debido a que sus intereses se ven afectados por las reformas que promueve el liberalismo, entre las que se destaca la abolición de la esclavitud y la libertad de culto. Durante el periodo de la violencia la iglesia continuó siendo parte o teniendo una sociedad con los

⁹³ TIRADO MEJÍA, Álvaro. Colombia: Siglo y Medio de Bipartidismo [en línea]. Bogotá D.C.: [consultado 09 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm>

⁹⁴ Ibíd., Disponible en internet: www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm

conservadores y su ideología. “A nombre de la religión y del partido conservador, el sector esclavista se lanzó a la guerra en 1851 contra el gobierno liberal que proponía la abolición de la esclavitud. La supresión de resguardos y ejidos no pugnaba con los intereses de los terratenientes e incluso les favoreció, puesto que con los comerciantes, fueron los beneficiados por la adquisición de las tierras comunales. La abolición de los diezmos eclesiásticos, aunque a algunos les creara problemas de conciencia dada su afiliación religiosa, económicamente les favorecía. Lo propio puede decirse de la desamortización de bienes eclesiásticos, pues aunque fueron liberales los que más se los hicieron adjudicar, muchos conservadores hicieron caso omiso de escrúpulos doctrinarios o partidistas con tal de ensanchar su patrimonio”⁹⁵.

Con respecto a la relación que se plantea en el guion del “Padre, hijo y espíritu santo” de la iglesia con el partido conservador, hay total coherencia con respecto a la historia, pues si bien esta no está basada en hechos reales puntuales, si se ubica en momentos estratégicos de la historia colombiana. Finalmente y para consolidar lo dicho anteriormente, de nuevo recurriendo al historiador colombiano Álvaro Mejía se afirma que: “la Iglesia Católica, poder dominante y tradicionalista se opuso a los cambios, sobre todo, a los que le vulneraban prerrogativas económicas y de poder. Su unión al partido conservador creó el motivo de verdadera división entre los partidos, con lo que vino a llamarse el “problema religioso””⁹⁶.

Uno de los grandes referentes de este conflicto bipartidista fue el líder guerrillero Guadalupe Salcedo el cuál era muy temido de acuerdo con lo mencionado por Eugenio Gómez Martínez en la revista Credencial Historia. “Guadalupe Salcedo mantuvo en jaque a las fuerzas militares en la región de los Llanos Orientales, hasta el punto de que algunos oficiales manifestaban que preferían ir a pelear a Corea, escenario en el que se había comprometido Colombia por obra de los gobiernos conservadores. La razón de ser de esta rara preferencia nos la explicaba el coronel Arturo España, que había estado en las dos guerras: “Nos encontrábamos preparados para una confrontación de tipo convencional, pero no para hacer frente a emboscadas y otro tipo de acciones llevados a cabo por pequeños y ágiles grupos de hombres armados que conocían el terreno como la palma de su mano”⁹⁷. Este personaje como referente para la película, cobra gran importancia debido a su relación con el partido liberal y con la forma como

⁹⁵ Ibíd., Disponible en internet: www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm

⁹⁶ Ibíd., Disponible en internet: www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm

⁹⁷ GÓMEZ MARTÍNEZ, Eugenio. La guerrilla liberal [en línea]. Bogotá D.C.: Revista Credencial Historia edición 202, 2006 [consultado 14 mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/octubre2006/guerrilla.htm>

defendía sus ideales, pues haciendo un paralelo o comparación con el personaje Demetrio Núñez (Revancha) se podrían obtener elementos comunes entre los dos, como su ideología política, y su liderazgo y valentía en el campo de batalla. Aparte de Guadalupe Salcedo, durante el periodo de la violencia bipartidista, se destacaron otros bandoleros como el anteriormente mencionado Jacinto Cruz Usma (alias sangre negra) y Medardo Trejos Ladino, más conocido como capitán venganza, un campesino que se rebeló dados los abusos cometidos por el partido conservador, “este estableció una especie de república independiente que abarcó el municipio de Quinchía, el corregimiento de Bonafont y una parte de Anserma. El bandido era dueño y señor de esa vasta área, donde instaló cárcel, cuarteles, cobró impuestos y manipuló al concejo y al Alcalde de Quinchía”⁹⁸. Si bien durante el periodo de la Violencia hubo varios bandoleros conocidos, los tres mencionados anteriormente cobraron gran notoriedad durante este conflicto por su crueldad

El conflicto entre los dos partidos políticos reinantes en Colombia, generó no sólo una gran división ideológica, sino que se degradó por completo, dejando como resultado una notable cantidad de muertos, además del surgimiento de las guerrillas que posteriormente pasarían a ser los grupos al margen de la ley que se conocen hoy día (FARC, ELN y otros).

- **Arquitectura neogranadina o “colonial”:**

Con respecto a la arquitectura que plantea el guion del “Padre, hijo y espíritu santo” se determinó que esta se basaría en la arquitectura predominante en el periodo colonial, que de acuerdo con lo planteado por Carlos Camacho y F. Gil Tovar en su libro “El arte colonial en Colombia”, se podría llamar arquitectura neogranadina y no colonial puesto que “Los autores quieren dejar establecida su falta de simpatía hacia el término colonial para referirse al arte propio de los siglos XVI XVII XVIII y principios del XIX en el territorio colombiano o, con mayor amplitud en territorio americano. Estiman que desde un punto de vista histórico dicho término es falso, ya que España nunca consideró sus vastos dominios de Ultramar como colonias, sino como reinos o provincias. Arte hispanoamericano para el ámbito continental y neogranadino para el propiamente colombiano

⁹⁸ CARDONA TOBÓN, Alfredo. El Brujo y el Capitán Venganza [en línea]. Pereira: El Diario del Otún, 2012 [consultado 14 mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.eldiario.com.co/seccion/EDICION+DOMINICAL/el-brujo-y-el-capit-n-venganza120915.html>

antiguo, parecen términos más adecuados desde luego, más ajustados a la verdad histórica y a las necesidades de una crítica objetiva”⁹⁹

Cartagena, Tunja cuentan con un gran legado arquitectónico resultado del paso de los españoles por Colombia, al igual que otras ciudades como son: Vélez, Villa de Leyva, Pamplona, Mariquita, Santa Fe de Antioquia, Pasto, Popayán, Cali, Buga, Santander (Barichara, San Juan de Girón, Playa de Belén) Mompóx. Aunque no en todas se preserva intacta debido a diversos factores como el paso del tiempo y la intervención del hombre.

El pionero en la investigación de la historia colonial y arquitecto Carlos Camacho plantea que el surgimiento de la construcción neogranadina se da debido a que en la época de la conquista española, los conquistadores quisieron traer su *modus vivendi* por tanto se dieron a la tarea de edificar “Al fundarse un poblado de españoles se ordenaban plazas y calles y se repartían solares para las iglesias y “casas del Rey” y para vivienda de los vecinos”¹⁰⁰. Las características principales de la arquitectura durante este periodo son similares en las diferentes regiones del país, aunque Cartagena por ser un punto estratégico contó con un desarrollo mayor en cuanto a otras ciudades y este desarrollo se ve reflejado en la arquitectura reinante en la ciudad. Los aspectos esenciales de la casa neogranadina según Camacho son:

La casa neogranadina, ya fuera de un piso o de dos, basó su esquema de distribución espacial en tres elementos esenciales e invariantes:

- La existencia del zaguán, destinado a crear un ambiente de transición entre el exterior y el interior.
- La aparición del patio, aglutinante de la vida interna, lugar hacia el cual miran todas las habitaciones y todas las funciones que en ellas se realizan.
- La implantación de la directriz acodada, línea quebrada de las visuales, siempre cortando la vista en algún obstáculo cercano para torcer, en busca de la sorpresa. De ahí que al entrar por el zaguán se tuerce siempre la vista hacia la escalera o las habitaciones principales. Todos los espacios, ya sean cerrados o abiertos, se engarzan en esta visual, creando esa fragmentación espacial, tan cara a la sensibilidad oriental¹⁰¹.

⁹⁹ CAMACHO ARBELAEZ, Carlos. El arte colonial en Colombia. Arquitectura, escultura, pintura, mobiliario, orfebrería. Bogotá: Ediciones Sol y Luna. 1968. p. 5

¹⁰⁰ CAMACHO ARBELAEZ, Carlos. El arte colonial en Colombia. Arquitectura, escultura, pintura, mobiliario, orfebrería. Bogotá: Ediciones Sol y Luna. 1968. p. 97

¹⁰¹ *Ibíd.*, p. 98-99

La noción de la casa dividida en espacios es propia de los conquistadores, puesto que los indígenas o “aborígenes” que habitaban el territorio nacional (Colombia) empleaban el hogar como un sitio para descansar, mientras que los españoles usaban la casa como un lugar de reunión, además de ser un bien que daba prestancia en la sociedad según la importancia de quién lo habitaba. Al respecto el arquitecto Camacho añade:

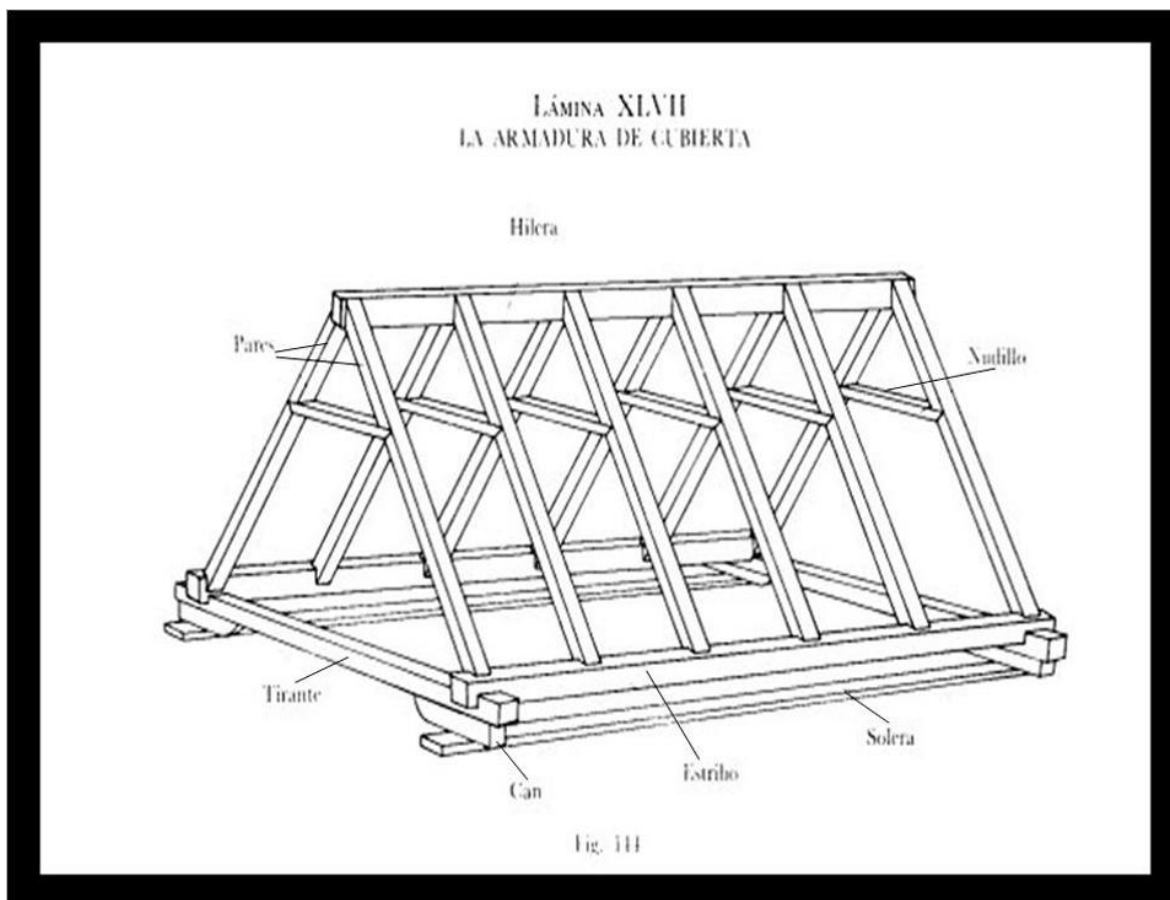
“La concepción hispana sobre la acumulación de espacios fragmentados o compartimentados (habitaciones con funciones específicas) unidos a su vez, o mejor quizás, engarzadas en directrices quebradas, tal como sucede con las visuales dirigidas a través de zaguanes, patios o espacios abiertos, galerías y escaleras claustrales, ubicadas estas últimas lateralmente en relación a la visual, rellanas para invertir la dirección de marcha y por ende la directriz, y finalmente habitaciones independientes unas de otras y ubicadas a la periferia del patio, espacio abierto central, todo ese conjunto decimos, constituyó para el aborigen un mundo totalmente desconocido. Sus propios espacios eran desde luego mucho más simples puesto que constituyeron ámbitos globales y aislados, de formas primarias: plantas circulares, cuadradas o rectangulares, cubiertas por techos cónicos o en dos aguas, y cuando se hizo necesaria la diversificación de funciones, ella se logró a base de nuevos espacios, aislados del espacio anterior y sin conformar un conjunto debidamente articulado”¹⁰².

Con respecto a los techos, el sistema que se empleaba para las cubiertas era la armadura de cubierta en par e hilera, que se empleó ampliamente en las edificaciones neogranadinas. “El principio fundamental de los dos sistemas de armadura de cubierta más frecuentemente utilizados en la construcción doméstica cartagenera es el de una estructura autosuficiente que sólo depende de sus apoyos para transmitir pesos, más no esfuerzos, flectores o cortantes. Teóricamente esta condición permite eliminar el uso de machotes o contrafuertes, excepto en el caso de muros de alturas superiores a 10 o 12 varas (8,54 a 10, 27 m.) y permite una distribución de cargas muy pareja a lo largo de los apoyos. Así mismo, es el sistema que requiere la menor cantidad posible de componentes, y éstos de la mayor esbeltez posible, lo que implica un mínimo de peso muerto”¹⁰³.

Figura 15. Armadura de cubierta par e hilera

¹⁰² CAMACHO ARBELAEZ, Carlos. El arte colonial en Colombia. Arquitectura, escultura, pintura, mobiliario, orfebrería. Bogotá: Ediciones Sol y Luna. 1968. p. 29

¹⁰³ MOURE, Ernesto. TELLEZ, German. Arquitectura doméstica Cartagena de Indias. Bogotá: Escala Ltda. 1995. p. 55



Fuente: Armadura de parhilera y de nudillo [en línea] Documentos mudéjares 2012 [consultado 04 de Mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://documentosmudejares.blogspot.com/2012/03/armadura-de-par-e-hilera-y-de-nudillo.html>

Cartagena de Indias tiene una índole urbanística excepcional entre las ciudades del Nuevo Reino de Granada. Su carácter urbano es más denso, más apretado, más irregular, más pintoresco, más acentuado en todos sus rasgos. Igual cosa se puede decir de la arquitectura doméstica. Esta es más compleja y más refinada, poseedora de un repertorio tipológico formal más extenso, cualitativamente superior y estilísticamente más refinado que el de toda la construcción de época colonial en el territorio neogranadino.

En la “casa cartagenera” se percibe claramente cómo existe un concepto de base común al urbanismo y a la arquitectura doméstica de época colonial. El espacio abierto es uno solo, así se trate de un minúsculo patio doméstico, de un gran claustro conventual o de una plaza pública. Esto es lógico, pues la noción existencial española es también una sola, virada a un énfasis interiorista que colorea su organización familiar y su conducta ciudadana. Las variaciones dimensionales de

esos espacios interiores, vitales por otra parte para subsistir en el ardiente clima tropical de la ciudad, o su diversidad funcional, no impiden que pueda ser considerada como un recurso monotemáticamente aplicado¹⁰⁴.

Con respecto a los materiales empleados para el desarrollo o construcción de las casas German Téllez y Ernesto Moure identifican algunos de los materiales y tonalidades propias de la construcción neogranadina cartagenera. “En la construcción vernácula cartagenera se usó abundantemente la leche de cal blanca para enlucimiento de muros exteriores e interiores, pero también se empleó muy extensamente una gama de tonos incluyendo ocre, rosados, amarillos oscuros, verdes y azules pálidos y sienas, logrados mediante tinturas o aditivos vegetales o minerales de fácil obtención regional. En los muros interiores de las casas se usaron también los tonos azules en una gama muy amplia que va desde el “cielo” hasta el “turquí, los verdes pálidos y el amarillo cadmio. Además, En la construcción doméstica Cartagenera no se usaron algunos recursos artesanales que fueron comunes a las provincias del interior de la Nueva Granada, durante el periodo colonial, en lo que hace al tratamiento interior de las cubiertas. Si bien los sistemas de par e hilera y de par nudillo fueron unánimemente utilizados en todo el territorio del virreinato, ni los artesanados en revoque o pañete, pintados o no, ni la decoración labrada en madera sobre tablazón colocada por la cara interior de la armadura de cubierta aparecieron en forma alguna en Cartagena, al menos en la arquitectura doméstica”¹⁰⁵.

- **Geografía colombiana:**

La geografía requerida para el desarrollo del diseño de producción del “Padre, hijo y espíritu santo” se extrae luego de analizar las ubicaciones geográficas de los departamentos de Caldas, Tolima, Santander, Huila y Boyacá. Considerando aspectos puntuales como zonas montañosas, valles, altiplanos. De acuerdo con lo descrito en el guion, tanto los pueblos de Jordán como el de Purificación (que no hace alusión directa a la primera capital del Tolima, pero si tiene cierta inspiración proveniente de aquel lugar, como la ubicación en un terreno rodeado por montañas y la cercanía a un río que divide ambos pueblos). En libro “Geografía de Colombia” del tata Rafael M. se describen estas regiones de la siguiente manera:

“El departamento de Caldas una de las zonas cafeteras más notables del país (Colombia), su suelo es muy quebrado, y se halla invadido por las cordilleras

¹⁰⁴ MOURE, Ernesto. TELLEZ, German. Arquitectura doméstica Cartagena de Indias. Bogotá: Escala Ltda. 1995. p. 22

¹⁰⁵ Ibid. P. 50- 55

occidental y central de los Andes que aprisionan al río Cauca. Región cafetera por excelencia, cuenta con un suelo muy productivo debido a las capas de ceniza volcánica que le dan mucha fertilidad, además de ello posee numerosas minas de oro. En cuanto al clima de la región, esta puede tener todos los climas según las alturas, aunque predomina el clima frío - templado”¹⁰⁶.

“Con un clima predominantemente frío el departamento de Boyacá cuenta con dos regiones diferentes, puesto que al oriente de su territorio se encuentran inmensos llanos, mientras que al occidente se levanta la cordillera oriental de los Andes, con muy complicadas ramificaciones; el eje de la cordillera ofrece cumbres muy elevadas, entre las que se destaca la Sierra Nevada del Cocuy. En la cordillera aparecen altiplanicies, valles y lagunas. En cuanto a su agricultura, en la región prosperan la ganadería y minería (hierro, carbón, petróleo y las esmeraldas) como principales fuentes de riqueza, Boyacá además es el primer productor de trigo y lenteja, segundo en papa y cebada, aparte de contar con cultivos de caña de azúcar, maíz, café, cacao y algodón”¹⁰⁷. Analizando estas dos primeras regiones de Colombia se puede establecer, que ambos referentes son válidos debido a que en su geografía se encuentran sectores montañosos, ricos en agricultura, además de que algunas ciudades de Boyacá como es el caso de Tunja, cuentan con un gran legado (que aún se conserva) de edificaciones pertenecientes al periodo colonial. Con respecto a las regiones restantes la gran diferencia podría encontrarse en las condiciones climáticas, puesto que los referentes analizados anteriormente son predominantemente fríos, aunque pueden con todos los climas según las alturas, mientras que en las siguientes regiones predomina el calor, aun cuando también pueden presentar todas las condiciones climáticas.

“El departamento de Santander cuenta en su relieve con un suelo extremadamente quebrado, situado en la cordillera oriental de los Andes, en territorio santandereano prevalece el cordón magistral de la cordillera que domina por el oriente, en el cual se destacan elevadas cumbres, y un ramal occidental de poca elevación. Llanuras muy notables son las situadas al occidente del departamento sobre el río Magdalena; en ellas hay selvas inmensas y ricas numerosas ciénagas; esta zona es por excelencia rica en petróleo. El clima en Santander es en general caluroso. De su agricultura se destaca la producción de tabaco, cuenta también con producción de café, algodón, caña de azúcar, arroz, plátano. La minería es la que reporta mayores ganancias a esta región, siendo el

¹⁰⁶ GRANADOS, S. J. Rafael M. Geografía de Colombia. Bogotá: Bibliográfica colombiana, LTDA 1964. p. 78-79-80

¹⁰⁷ *Ibíd.*, p. 94-96-97

petróleo su más valioso mineral, aunque también cuentan con abundancia de oro”¹⁰⁸.

Con respecto al departamento del Tolima, “este se encuentra situado entre las cordilleras andinas central y oriental, y atravesado de sur a norte por el río Magdalena, gran parte de la región es montañosa (la correspondiente a las cordilleras) y la parte plana corresponde a la región regada por el río Magdalena. El clima de la región es bastante caluroso generalmente, aunque se pueden presentar todos los climas según las alturas. Con respecto a su agricultura, hay diversidad dado las diversas condiciones climatológicas que se dan en la región, sobresalen los cultivos de café de alta calidad, algodón, arroz, tabaco y caña de azúcar. La ganadería también hace parte de la riqueza de la región, y en cuanto a sus minerales hay abundancia de plata, carbón y además se encuentra oro y petróleo”¹⁰⁹.

Un punto en especial con respecto al departamento del Tolima es la mención de la población de Purificación, que como se mencionó anteriormente es fuente de inspiración de uno de los pueblos de la historia “Padre, hijo y espíritu santo”. “Purificación está situada sobre una hermosa meseta a orillas del río Magdalena. Fue capital de la República de la Nueva Granada y la primera capital del Estado del Tolima. Su puente colgante de hierro sobre el río Magdalena (en su momento fue estimado como el más largo de su género en Suramérica)”¹¹⁰.

Finalmente para concluir este análisis de las regiones geográficas, está el departamento del Huila, que “al igual que Tolima está situado entre las cordilleras central y oriental de los Andes; comprende una parte montañosa correspondiente a la cordillera y una parte plana, perteneciente al valle del río Magdalena. Cuenta con ríos notables como el mencionado Magdalena, río La Plata y el Suaza. Cuenta con todos los climas según las alturas, pero predomina en general un clima caluroso. Una de las mayores riquezas del departamento es la ganadería, y en cuanto a su agricultura hay zonas muy fértiles al sur donde se da el café, arroz y el cacao, por otra parte hay algunas zonas del departamento que son estériles”¹¹¹.

¹⁰⁸ Ibíd., p. 90-92-93

¹⁰⁹ Ibíd., p. 109-112

¹¹⁰ Ibíd., p. 111

¹¹¹ Ibíd., p. 114-117

Para concluir la información recolectada para generar el concepto también es fundamental dentro de la documentación. Tanto los referentes gráficos, el estilo y los artistas, además de los conceptos teóricos a los cuales se recurrió.

(Ver anexo D. Tabla de referentes arquitectónicos)

5.1.6. Sexto paso: Selección de información. El proceso de selección de la información es quizás uno de los más complejos, en tanto que es en este punto, en donde se determina cuál será la información que se utilizará en definitiva para continuar con el proceso de diseño de producción. Los elementos que se descarten, tampoco deben ser eliminados, ya que cabe la posibilidad de que en algún momento se llegue a necesitar de ellos por cualquier razón.

Para el proyecto “Padre, hijo y espíritu santo” se reunió una gran cantidad de material, que su mayoría fue obtenida por medio de Internet, a su vez, se consultaron libros, especialmente libros de arquitectura y urbanismo, todo con el fin de recolectar imágenes que sirviesen de referente visual, para el diseño de personajes y escenarios. Luego de realizar la lectura minuciosa del guion, se determinó por ejemplo, que la geografía en la cual se encuentran ubicados los pueblos principales de la historia (Jordán y Purificación) era montañosa, para ello se indagó acerca de las condiciones geográficas de: El eje cafetero colombiano, Neiva, Tolima, Santander. En cuanto a la arquitectura predominante en la historia, gran parte de ella transcurre en las montañas, por tanto para este caso, y de común acuerdo con el director de la película, se determinó que la arquitectura que más se ajustaba a las necesidades que plantea el guion, era la colonial, aunque también se tuvo en cuenta la casa campesina o finca colombiana como referente de peso. Otro de los puntos importantes en la historia, es su componente religioso, las iglesias, cuyos referentes más importantes se obtuvieron de los pueblos de Santander.

En cuanto a los personajes principales y secundarios, la búsqueda de referentes es un poco más larga, puesto que, cada uno de ellos requiere de un número considerable de referencias que permitan esclarecer el panorama en cuanto a la imagen que se ha visualizado de los mismos. Cabe aclarar que los referentes pueden ser de diversos tipos, es decir, pueden ser dibujos animados, o personajes de novelas gráficas, personajes reconocidos o personas del común, todos son válidos en tanto que cumplan con los aspectos que se describen en los perfiles de los personajes de la película. La información complementaria para cubrir los demás aspectos de diseño, sale de la formulación del concepto para la película, del estilo gráfico que se determinará para la misma, y de la paleta o gama

cromática. Estas referencias están ligadas a obras y estilos particulares de artistas como por ejemplo: Gustave Doré, El Bosco, Diego Velásquez.

5.1.7. Séptimo paso: Definir la paleta de color. El sexto paso en el trabajo del diseñador de producción, es del crear la paleta de color que se usará a lo largo de la película. La paleta de color se divide en dos grupos, el primero está conformado por la atmósfera y entornos, donde hay una paleta de color global, que cumple la función de hilo conductor al ser constante dentro de la película, y el segundo grupo está conformado por los personajes y las locaciones (casas, edificaciones etc.) Para el desarrollo de la paleta de color, se debe tener presente el concepto que previamente se ha generado a partir de la lectura del guion, ya que debe haber una coherencia entre el concepto y los colores que observará el espectador, incluso aunque este desconozca cual fue la palabra clave, estará en la capacidad de interpretar que tipo de sensaciones le generan los colores que está observando. Para los personajes también se debe considerar el concepto, pero enfocado hacia su personalidad, sus rasgos físicos y psicológicos. De igual modo regirá en las locaciones en que interactúen los personajes la paleta de color, para hacer sentir al espectador que está inmerso en un universo puntual, que tiene ciertas características predominantes.

Un personaje puede determinar si la paleta de color es llamativa, o por el contrario es oscura y con tonalidades frías. Aquí la personalidad es muy influyente, si el rol del personaje es el de un criminal, podría pensarse en tonalidades oscuras, más no se puede caer en el cliché de blanco y negro, es decir que no se deben realizar este tipo de asociaciones pensando que son la única solución o respuesta posible a una necesidad, dado que bien podría ser este un criminal culto, muy bien vestido y en su exterior reflejar una imagen totalmente diferente a su realidad. Lo anterior pone en evidencia la importancia de los personajes al momento de diseñar algunos entornos y decorados, aunque también es fundamental recalcar, que la estética de un film la brinda el guion, por esto la lectura minuciosa del mismo debe ser un menester.

Para seleccionar la paleta de color general, es decir, la que primará en el ambiente de la película se tuvo en cuenta principalmente el concepto extraído del guion de acuerdo con la interpretación y análisis tanto de la historia como de cada uno de los personajes que participan en ella (aquí se tienen en cuenta diversos aspectos, como el psicológico, el social y el personal). La premisa esencial del guion “El padre, el hijo y el espíritu santo” NADA ES LO QUE PARECE se complementa y se traduce por medio del concepto “Diabólico” construido a partir de la historia, de los sucesos que en ella acontecen, y de los personajes que son partícipes de la misma. La importancia de tener una paleta de color establecida para cualquier

proyecto de animación radica en que esta, garantiza tener un hilo conductor a lo largo de toda la historia. Así como hay una narrativa que me permite entender los sucesos que se desarrollan a medida que acontece la historia. También hay una “guía” cromática, que asegura de igual modo que todos los elementos que hacen parte de la historia se relacionen. Se deben definir la combinación de colores para solventar cosas como por ejemplo: cómo quiero que se sientan los espacios en que interactuarán los personajes, cómo estos mismos espacios acentuarán ciertos rasgos de determinados personajes, entre otras.

El color, o los colores que se eligen como fondo, no solamente generan una atmósfera adecuada para la historia (independientemente del tipo de historia) sino, que marcan una tendencia que podría denominarse como dominante a lo largo de todo el film. Una posible manera de encontrar una paleta de color apropiada para cualquier historia es buscar referentes de tipo pictórico, es decir buscar imágenes de diferentes artistas para ver de qué manera ellos trabajaban con el color para lograr cierto tipo de resultados, también para ver cómo incide la iluminación sobre ciertos colores. Además de esto se pueden buscar referencias de tipo histórico, si es una historia de época, realizar una investigación sobre el tipo de colores que predominaban en aquel momento, no solo en vestuarios, sino de manera general, (arquitectura, atmósferas, etc.), por último y no menos importante se debe pensar en la gama cromática de manera que los colores empleados tengan alguna representación simbólica (de ser requerido en algún punto), para de esta manera apelar a lo psicológico, y a lo que nos remite un determinado color cuando lo vemos en un contexto determinado. El consultor corporativo, comunicólogo, diseñador, profesor universitario, investigador y escritor Joan Costa en su libro “Diseñar para los ojos”, resalta la importancia del color en el acto comunicativo

Diseñar, visualizar supone utilizar colores y, por tanto, aplicar a este uso funciones comunicativas. Lo cual no siempre tiene relación con los colores tal como los vemos en la realidad, sino con una intencionalidad expresiva o comunicativa del diseñador.

Si hablamos de iconicidad de las imágenes y de las formas, correlativamente hablamos de la iconicidad del color. Una imagen puede ser poli cromática, o mono, o bicromática; puede reproducir fielmente los colores naturales o bien modificarlos e inventarlos. La gama de posibilidades es infinita¹¹².

¹¹² COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. La Paz: Grupo Editorial Design, 2003. p.57

La cita anterior deja en claro varios aspectos, entre ellos que es muy importante la selección de una paleta de color apropiada de acuerdo a unas necesidades puntuales, pero también clarifica que esta paleta debe ser puesta en contexto, es decir, que debe ser analizada en conjunto, de acuerdo con la intención comunicativa. El objetivo de conseguir una paleta cromática que represente de manera exacta la esencia de la película (Padre, hijo y espíritu santo), puede no siempre resultar como pretende el diseñador de producción, aunque su deber consiste en que la mayoría de las personas que observen el film identifiquen lo que se ha pretendido comunicar a través del color. En la interpretación del color hay unos componentes que juegan un papel primordial, para que esta se cumpla, y de manera más concreta para que esta sea interpretada de manera similar por un grupo determinado de personas o una comunidad en general. El factor psicológico y cultural determina en gran medida la interpretación de los posibles signos y símbolos que se empleen en un determinado film. Joan Costa además añade que “La semiótica del color, es decir, la parte de sentido que éste aporta a una imagen o un diseño, es función de dos componentes: el grado de iconicidad cromática (correspondencia relativa entre el color y la forma y con la realidad representada) y la psicología de los colores, o sea, lo que la imagen en su conjunto evoca además de lo que representa: la intimidad de un interior, la luminosidad dorada de un atardecer, etc., donde cada elemento representando tiene su propio color que lo identifica: el cielo, las hojas, etc., pero el conjunto posee una atmósfera, una tonalidad o una expresividad que está por encima de los colores particulares de las cosas y vincula la imagen a sentimientos y emociones”¹¹³.

De acuerdo con lo planteado por Costa, el color no solamente tiene una correspondencia forma/color, sino que a esto se añaden los sentimientos y emociones que puedan ser asociados a la imagen por parte del receptor o espectador. Además de que dicha lectura o interpretación se hace teniendo en cuenta el conjunto de colores o gamas que puedan ser percibidas, puesto que de una imagen se pueden hacer interpretaciones individuales, más será el conjunto el que represente lo que pretende comunicar el diseñador, es decir su intención comunicativa a través del color.

Puede pensarse, al hilo de esta idea, en una semántica y una estética del color, donde cada elemento de la imagen es fiel a su modelo real, pero el conjunto adquiere superiores valores estéticos, poéticos, expresivos. También podemos

¹¹³ Ibíd. 59

derivar esta idea hacia una analogía entre esos términos y los de la semiología que designan la denotación y connotación: lo explícito y lo sugerido.

De todos modos, estas analogías siempre resultan un poco, artificiales, pues semántica y estética son las dos caras de un mismo mensaje, igual como lo son denotación y connotación. Pero sirven para acentuar lo que queremos decir¹¹⁴.

La asociación del color con el objeto y lo que pueda interpretar el espectador se daría en principio por un repertorio común de signos y símbolos culturales de un grupo o sociedad en particular, que puede variar en cuanto a significación considerando las diferencias que se tengan en otros contextos con respecto al color. La diseñadora gráfica y miembro de la Asociación Internacional de Color (AIC) Ingrid Calvo Ivanovic aporta a esta temática lo siguiente:

“Las interpretaciones y significados del color, que han sido utilizadas y fomentadas conscientemente, se encuentran en toda expresión humana, como en la heráldica, el arte, la vestimenta, etc. Este simbolismo se establece de manera intuitiva al relacionar el parentesco con la naturaleza. Pero a su vez, cambia de acuerdo con las diferentes culturas, grupos humanos, e incluso entre personas de un mismo grupo. Esto permite que para un mismo color existan significados duales y en algunos casos opuestos: por ejemplo, en el mismo objeto, una cinta, solo el color nos otorga diferentes significados”¹¹⁵.

Teniendo en cuenta todos los elementos mencionados en los párrafos anteriores, se crea la gama cromática global, que regirá en este caso el cielo que cubre los pueblos de Purificación y de Jordán. Uno de los principales aspectos que se tuvo en cuenta para este punto es el concepto diabólico que se pretende manejar a lo largo de la película, dado que en ambos pueblos y de manera particular en el pueblo de purificación se percibe un ambiente de tensa calma, del guion se puede extraer, que es un pueblo en el que reina la maldad y la corrupción, por tanto los colores que se observarán cuando se vean los pueblos connotarán que en estos lugares sucede algo, que a primera vista no se sabe si es bueno o malo, pero genera la duda con respecto al ambiente. De igual modo se consultaron referentes gráficos que se acercaran a la visual que se desea tener. Algunos de los referentes consultados fueron fotografías de lugares colombianos que se asemejan a lo requerido, también se consultaron obras de artistas como Gustav

¹¹⁴ Ibíd. 59

¹¹⁵ CALVO IVANOVIC, Ingrid. Semiótica del color [en línea]. [consultado 16 de Mayo de 2013]. Disponible en Internet: <http://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/semiotica-del-color/>

Doré (en particular sus ilustraciones para la divina comedia), Hieronymus Bosch (Las tentaciones de San Antonio, Tríptico del juicio de Viena, Cristo con la cruz a cuestas, Extracción de la piedra de la locura) Diego Velázquez (Adoración de los magos, El bufón calabacillas, El almuerzo), Caravaggio (La muerte de la virgen, El martirio de Santa Úrsula, El prendimiento de Cristo, La negación de San Pedro).

De los referentes artísticos se tomaron elementos puntuales como son: manejo de la luz, las diversas tonalidades que se percibe en las obras, especialmente en las obras cuya técnica de elaboración es claroscuro, dado que en ellas prevalece un marcado contraste entre las tonalidades que están iluminadas y las que se encuentran en penumbra. Así mismo se buscó entre los referentes, aquellos que transmitiesen dramatismo y angustia por medio del color, esto con el fin de encontrar las tonalidades que se aproximasen a las necesidades que planteaba el guion y que se ajustaran al concepto principal. La gama cromática que se pretende mostrar al espectador, deberá transmitir de manera lo más exacta posible un ambiente oscuro, enrarecido y viciado, difiriendo de la falsa imagen que pretende mostrar el pueblo de purificación, por el contrario el cielo para el pueblo de Jordán lucirá más amenazante y tenebroso, debido a que este es un pueblo sometido y que sufre mucho.

Con el fin de realizar un análisis minucioso de la gama cromática a emplear en la película, se toma como referente la descripción que brinda Joan Costa en relación a los colores primarios y secundarios, y su interpretación desde un punto de vista psicológico, analizando sus aspectos generales.

El blanco como el negro se sitúa en los extremos de la gama de grises. Por eso tienen un “valor-límite” y un valor neutro: Ausencia de color. Y asimismo ejercen una función latente de potenciación de los colores combinados con ellos.

Desde el punto de vista psicológico, el blanco expresa la paz y la pureza; crea una impresión luminosa de vacío y de infinito, pero que contienen una vida y un futuro virtuales positivos: el blanco es el “fondo universal” de las formas gráficas.

El negro es, por oposición al blanco, el símbolo del silencio; un silencio eterno e impenetrable. Es un color sin resonancias pero que confiere nobleza y elegancia.

El gris es, (...) “El centro de todo”, ocupa el espacio central entre los colores límites de la escala (blanco-negro) Pero es un centro neutro y pasivo que simboliza la indecisión y la ausencia de energía. El gris expresa una duda y cierta melancolía.

El amarillo es el color más luminoso, el más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo hasta la estridencia.

El naranja, más incluso que el rojo, posee una fuerza muy activa, radiante y expansiva porque participa de las evocaciones del amarillo y el rojo. El naranja tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una calidad energética muy positiva.

El rojo significa la vitalidad; es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad y la energía; es exaltado y agresivo. El rojo es símbolo de la sexualidad y el erotismo.

El azul es el color de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca es diferente de la calma terrestre, que es propia del verde. En el azul la profundidad tiene una gravedad solemne. Cuanto más se clarifica más pierde la atracción y deviene vacío e indiferente. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.

El violeta, mezcla de azul y rojo, es el símbolo de la templanza, la lucidez y la reflexión. Es místico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva hacia el lila entonces se aplanan y pierde su potencial de concentración. Cuando tiende al púrpura se vuelve más carismático y proyecta una sensación mayestática.

El verde es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación el frescor acuático y el mundo natural. Pero es el color de la calma indiferente: no transmite alegría ni tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada: de aquí la asociación verde=esperanza. El verde que tiende más al amarillo gana una fuerza soleada y activa. Si en él predomina el azul, deviene sobrio y más sofisticado.

El marrón es un color masculino, severo, confortable. Evoca el otoño y da una impresión de gravedad y equilibrio. Es el color “realista” por excelencia porque se asocia al suelo que pisamos.

El rosa simboliza la timidez y el candor. Es suave y romántico, fantasioso y delicado, faltado de vitalidad. Sugiere la ternura y la intimidad, y tiene connotaciones femeninas.¹¹⁶

Las descripciones de cada color permiten tener una generalidad en cuanto la significación cromática, más es importante recalcar, que estas interpretaciones están sujetas a contextos particulares. De acuerdo al análisis de color aplicado en las obras de los artistas Caravaggio, Diego Velázquez y Gustave Doré y al concepto “diabólico” establecido con anterioridad, se fija la siguiente conformación cromática.

¹¹⁶ COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. La Paz: Grupo Editorial Design, 2003. p. 61-62-63

(Ver anexo E. Gama cromática)

(Ver anexo F. Análisis cromático)

El color negro hará parte del fondo en todo momento, salvo escenas puntuales en que no se requiera, pero este color primará como la oscuridad, que envuelve a la historia, y que será complementado por una gama cromática de café en varias tonalidades, marrón, ocre, amarillo, naranja y rojo. Estos colores y sus respectivas variaciones tonales, se mezclarán con el negro para generar en el ambiente un clima enrarecido, que permita al espectador vislumbrar, que algo pasa, que la atmósfera transmite un mensaje negativo, que a través de ella se percibe la maldad. Con el rojo en el ambiente, se buscará transmitir un mensaje de violencia, de agresividad, al igual que con el color amarillo. De las referencias artísticas analizadas, la obra de Caravaggio brinda tal vez una imagen más cercana de lo que se busca en cuanto a la estética visual, por el manejo de la luz, y el dramatismo que encierra cada pintura, con una fuerza de atracción muy poderosa. Como se estipula detalladamente las paletas de color para cada personaje, introducidas a continuación, las tonalidades cafés, o que evocan la tierra, tienen gran importancia en cada uno de ellos, esto debido a cómo están ligados los personajes a sus lugares de origen, y como estos terminan siendo un factor determinante en el desarrollo particular de la vida de su personalidad. Además las gamas en general forman un conjunto que da a los personajes una esencia o “raíz” de maldad latente, aun sin ser notoria, puesto que como se ha venido trabajando el concepto del film, nada es lo que parece y cualquier persona o cosa en la historia podrían tomar una connotación diabólica.

Figura 16. Paleta de color global (pueblos)

Colores predominantes del cielo

R: 126 G: 52 B: 18	R: 129 G: 93 B: 38	R: 184 G: 123 B: 43	R: 162 G: 21 B: 27	R: 77 G: 24 B: 8	R: 193 G: 97 B: 2	R: 245 G: 55 B: 32	R: 109 G: 23 B: 8	R: 62 G: 10 B: 6	R: 140 G: 39 B: 16	R: 132 G: 22 B: 7

R: 194 G: 109 B: 96	R: 183 G: 102 B: 68	R: 107 G: 30 B: 2	R: 160 G: 79 B: 52	R: 108 G: 43 B: 41	R: 129 G: 58 B: 38	R: 79 G: 18 B: 13	R: 58 G: 7 B: 2	R: 41 G: 0 B: 0	R: 0 G: 0 B: 0

R: 255 G: 255 B: 255	R: 172 G: 182 B: 202	R: 85 G: 98 B: 130	R: 47 G: 62 B: 100	R: 25 G: 47 B: 102	R: 7 G: 27 B: 79	R: 0 G: 15 B: 52	R: 0 G: 0 B: 0

R: 243 G: 254 B: 254	R: 223 G: 253 B: 251	R: 223 G: 253 B: 251	R: 112 G: 173 B: 240	R: 85 G: 140 B: 197	R: 67 G: 124 B: 193	R: 52 G: 70 B: 90

Colores Neblina

R: 255 G: 255 B: 255	R: 223 G: 222 B: 220	R: 214 G: 213 B: 211	R: 197 G: 197 B: 197	R: 168 G: 168 B: 168	R: 114 G: 114 B: 114	R: 69 G: 69 B: 69	R: 0 G: 0 B: 0

Referentes gráficos



La paleta de color de los personajes, guarda cierta similitud con la paleta global, sin necesidad de ser la misma, pero si teniendo siempre presente que el entorno incide directamente sobre los actores de la trama, afectándolos en mayor o en menor grado. Otro aspecto a considerar en este punto, es que el color trabaja de manera mancomunada con la forma, es decir, el color vendría a realzar o reafirmar el físico o los rasgos que identifican un sujeto cualquiera. El color por si sólo probablemente no lograría surtir el mismo efecto en una serie de personajes cuyos rasgos sean los mismos, por ello es tan importante pensar en un personaje como un conjunto, que comprende tanto perfil, su aspecto físico (rasgos notorios) y el color o los colores que lo representan, ya que de esta manera se logra la unidad necesaria para expresar realmente lo que se pretende comunicar al espectador.

El primer personaje para el cual se desarrolla la paleta de color es Demetrio Núñez padre, conocido como Revancha. Para su elaboración se consideraron ciertos atenuantes que han determinado en gran manera su vida. Demetrio ha sufrido de manera severa a causa de la violencia bipartidista, la cual lo ha marcado tanto física como emocionalmente, es un personaje que ha perdido su fe y ha volcado todo su odio contra Dios y contra el partido conservador y cada uno de sus militantes. La gama cromática que representa a Demetrio oscila entre colores neutrales y tonalidades oscuras. Las tonalidades de mayor fuerza en este personaje, son las que conforman la gama de su piel, que van desde tonos rosa pálido pasando por café en variaciones hasta llegar al negro. Se pretende representar por medio de estas tonalidades la unión que hay entre Demetrio y la tierra. Este personaje en especial está ligado a la tierra por medio de la violencia de la que ha sido víctima, para luego pasar a ser victimario. La idea es representar a manera de analogía que la sangre que sea ha derramado sobre la tierra la oscurece al igual que las tonalidades de piel de Demetrio van oscureciendo hasta representar fielmente su personalidad sombría e infeliz. El resto de tonalidades empleadas van en la misma línea de gamas café, variaciones de grises, blanco y negro. Con las que se busca connotar la soledad e inexpresividad que son parte intrínseca de la vida de Revancha, y que se acoplan a la gama cromática oscura y viciada del ambiente de los pueblos de Jordán y Purificación, de los que se ha mencionado anteriormente su aspecto diabólico.

Figura 17. Paleta de color Demetrio Núñez alias Revancha

Paleta de color DEMETRIO NÚÑEZ (REVANCHA)

	Piel										
R: 177 G: 114 B: 72											
											
R: 255 G: 255 B: 255	R: 250 G: 234 B: 219	R: 245 G: 210 B: 178	R: 238 G: 187 B: 136	R: 217 G: 156 B: 96	R: 199 G: 141 B: 82	R: 156 G: 88 B: 21	R: 114 G: 59 B: 15	R: 77 G: 41 B: 20	R: 58 G: 20 B: 16	R: 29 G: 10 B: 9	R: 0 G: 0 B: 0
					labios						
R: 246 G: 207 B: 193	R: 234 G: 168 B: 145	R: 235 G: 152 B: 119	R: 183 G: 104 B: 73	R: 150 G: 62 B: 23							
						Pelo					
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 171 G: 147 B: 110	R: 110 G: 77 B: 25	R: 57 G: 19 B: 16	R: 51 G: 34 B: 19						
								Camisa			
R: 196 G: 196 B: 196	R: 255 G: 255 B: 255	R: 185 G: 185 B: 185	R: 127 G: 127 B: 127	R: 86 G: 86 B: 86	R: 64 G: 64 B: 64	R: 0 G: 0 B: 0					
							Pantalón				
R: 238 G: 212 B: 179	R: 253 G: 236 B: 216	R: 208 G: 167 B: 113	R: 163 G: 125 B: 70	R: 94 G: 64 B: 23	R: 49 G: 33 B: 17						
					Ruana						
R: 208 G: 184 B: 162	R: 140 G: 117 B: 94	R: 102 G: 81 B: 58	R: 101 G: 20 B: 14								
			Sombrero								
R: 0 G: 0 B: 0	R: 67 G: 67 B: 67	R: 196 G: 196 B: 196									
					Cinturon revolver						
R: 124 G: 65 B: 72	R: 128 G: 64 B: 39	R: 82 G: 23 B: 16	R: 63 G: 32 B: 21	R: 0 G: 0 B: 0							

El siguiente personaje al cual se ha elaborado su paleta de color es el cura Miguel Ángel, un ser proveniente de la madre patria (España) que ha venido a parar a tan inhóspito paraje, como es el pueblo de purificación. Las tonalidades que conforma su gama cromática han sido definidas en función de su carácter, y reafirmadas por su condición física de aspecto siniestro.

Uno de los aspectos más importantes y al cual se dio mayor relevancia, fue la religión que el cura lleva al extremo, alterando completamente su sentido, y a esto sumándole su ferviente creencia en el partido conservador como único y verdadero partido de Cristo. Miguel Ángel tiene totalmente alterada su percepción con respecto a los liberales, por ello su interpretación de la biblia es opuesta incluso a sus propios mandamientos, ya que él considera la muerte como un medio necesario para castigar a quienes están del lado contrario, es decir quienes no pertenecen al partido conservador. Sus métodos de conversión son sanguinarios, carece de toda piedad y más que un cura podría ser visto como la muerte. El color predominante en toda la gama del personaje es el negro, que culturalmente es asociado en algunos lugares del occidente con la muerte, o el luto, incluso puede representar maldad.

Las tonalidades escogidas para su piel, tienen un contraste marcado, siendo el blanco y negro los principales protagonistas, el resto de colores que conforman la gama son el violeta y café, ambos en tonos oscuros. Lo que se pretende reflejar con esta gama es la malignidad del personaje, además de resaltar su aspecto macabro y mortuario. En general se busca mostrar un personaje siniestro por medio de esta gama cromática. El resto de los colores lo componen una variedad de grises con presencia siempre del negro, especialmente para su atuendo clerical y para su capelli romani (sombrero) que si bien le dan el aspecto que lo identifica como un miembro de la iglesia, acentúan más su condición cadavérica y diabólica. La presencia del color violeta como parte del atuendo, (cinturón y cinta del sombrero) desempeñan un papel importante en la identificación del cura como un miembro sino importante, al menos destacado de la media entre el sacerdocio, estas tonalidades van asociadas más hacia un aspecto místico y de poder, que puede ser interpretado como bueno o malo, pero en este caso y teniendo en cuenta las demás tonalidades, entra a hacer parte de la ya lúgubre imagen de Miguel Ángel.

Finalmente la paleta de color del personaje se complementa con las gamas de café que hacen parte del bastón, que si bien luce un poco deteriorado juega un papel importante, apreciándolo metafóricamente, ya que aunque su aspecto no es óptimo, su madera es firme y resistente, al igual que sucede con el cura, que a

pesar de su aspecto demacrado y posiblemente débil, es por el contrario férreo e inamovible con respecto a sus creencias, tanto en lo que concierne a la religión, así como lo relacionado con la política.

Figura 18. Paleta de color cura Miguel Ángel

Paleta de color MIGUEL ÁNGEL (CURA)



Piel

R: 177
G: 114
B: 72



R: 255
G: 255
B: 255



R: 250
G: 234
B: 219



R: 245
G: 210
B: 178



R: 238
G: 187
B: 136



R: 217
G: 156
B: 96



R: 199
G: 141
B: 82



R: 156
G: 88
B: 21



R: 114
G: 59
B: 15



labios

R: 246
G: 207
B: 193



R: 234
G: 168
B: 145



R: 235
G: 152
B: 119



R: 183
G: 104
B: 73



Bastón

R: 253
G: 236
B: 216



R: 238
G: 212
B: 179



R: 208
G: 167
B: 113



R: 163
G: 125
B: 70



Traje // Sombrero // Zapatos

R: 208
G: 184
B: 162



R: 140
G: 117
B: 94



R: 102
G: 81
B: 58



R: 101
G: 20
B: 14



R: 0
G: 0
B: 0



R: 67
G: 67
B: 67



R: 196
G: 196
B: 196

Cinturón // cinta sombrero

































Don Pedro es uno de los personajes más influyentes en toda la historia del Padre, hijo y espíritu santo, debido a que forma parte de la vida tanto de Demetrio Núñez Padre, así como de la vida de Demetrio Hijo. En apariencia Don Pedro parece ser un personaje bueno, fiel a sus creencias, honesto. Ferviente seguidor del partido liberal, persona tranquila, aunque se ve involucrado en la violencia bipartidista, a causa del ataque de los conservadores en su contra. El personaje sufre un cambio drástico en su forma de pensar y en sus creencias, con relación a la política y el dinero.

La paleta de color planteada para el personaje maneja primordialmente tonalidades de café y rojo, que se complementan con variación de grises y negro. Para la piel los colores empleados son tonalidades de rosado, blanco y café. Se busca con esta gama dar la apariencia de un hombre común y corriente, que vive en el campo y lo trabaja, por ende su piel muestra señas de maltrato a causa del sol. Don Pedro es un hombre robusto bien alimentado, que a pesar de ser un gran hacendado, se encarga de sus tierras personalmente. Su color Rosado da la apariencia de ser una persona saludable. En cuanto a su indumentaria, Don Pedro es un campesino y viste como tal, de pantalón dril, camisa de tela algodón y sombrero de tapia pisada. En su camisa se empleó el color rojo variando sus tonalidades, blanco y negro. El color en este caso representa su afiliación al partido liberal, del cual es en principio un seguidor acérrimo y confeso, a pesar de los peligros que tiene declararse liberal cuando el partido reinante es el Conservador, que cómo se ha descrito anteriormente, cuenta con el aval del estado y la iglesia. El color de su pantalón es café en distintas tonalidades, sin mayor detalle, similar a los que usan los campesinos en general. La paleta de color se complementa con las gamas asignadas a la escopeta y sombrero del personaje, las tonalidades empleadas aquí son negro, blanco, variaciones de gris y café.

En general, el personaje proyecta una imagen confiable, acorde con su descripción según el guion, y es por esto que tal vez es uno de los participantes de la película más difíciles de descifrar, ya que sus cambios por más drásticos que parezcan ser, no se exteriorizan y puede pasar inadvertido frente a los ojos del espectador, por tanto su paleta de color es una fiel representación de lo que es el personaje y de lo que muestra a los demás.

Figura 19. Paleta de color Don Pedro

Paleta de color DON PEDRO

	Piel						
R: 252 G: 214 B: 179							
							
R: 255 G: 255 B: 255	R: 254 G: 243 B: 231	R: 227 G: 166 B: 113	R: 165 G: 90 B: 22	R: 120 G: 57 B: 16	R: 235 G: 125 B: 80	R: 176 G: 69 B: 23	R: 0 G: 0 B: 0
	labios						
R: 118 G: 30 B: 14							
							
R: 192 G: 114 B: 180	R: 255 G: 255 B: 255	R: 0 G: 0 B: 0					
				Pantalón			
R: 193 G: 138 B: 89	R: 95 G: 46 B: 14	R: 63 G: 29 B: 14	R: 0 G: 0 B: 0				
					Camiseta		
R: 230 G: 51 B: 30	R: 215 G: 31 B: 21	R: 133 G: 23 B: 17	R: 255 G: 255 B: 255	R: 0 G: 0 B: 0			
				Zapatos // Sombrero			
R: 0 G: 0 B: 0	R: 52 G: 52 B: 52	R: 182 G: 182 B: 182	R: 255 G: 255 B: 255				
						Escopeta	
R: 173 G: 108 B: 65	R: 122 G: 70 B: 41	R: 77 G: 49 B: 38	R: 198 G: 198 B: 198	R: 255 G: 255 B: 255	R: 0 G: 0 B: 0		

El personaje de Hipólito Buendía, quien ejerce de cura en el pueblo de Jordán, es una de las personas con más influencia en la vida de Demetrio Núñez hijo. Es un hombre honesto, fiel a sus creencias, que se ve envuelto en un conflicto superior a sus fuerzas, por más que trate de mantener su postura firme. No es partidario de ningún partido político, está en contra de la injusticia y la desigualdad, por esta razón, su poder como miembro de la iglesia no es muy reconocido entre la sociedad de mayoría conservadora.

La paleta de color del personaje Hipólito, se maneja principalmente en colores oscuros: Negro, grises, y variedad en tonalidades de café. Estos colores no representan a Hipólito como un personaje maligno, sino por el contrario le da el contexto al cual pertenece. Su indumentaria es de color negro y gris, que lo identifica como miembro del clero. Sus trajes son humildes, nada comparado con los trajes que posee el cura Miguén Ángel, sacerdote del pueblo de Purificación. La imagen que proyecta el padre hacia sus feligreses es de extrema pulcritud a pesar de sus carencias. El color de su piel es un aspecto determinante en la influencia del sacerdote, tanto en la sociedad, como en los beneficios que recibe por ser parte del clero.

Hipólito es de procedencia mestiza, por tanto y a pesar de haber logrado ser parte de la iglesia como uno de sus sacerdotes, es poco respetado por esta condición, que de algún modo desmerita sus logros y su condición social. Su color de piel trigueña, quemada por el sol que ha recibido durante toda su vida en el campo. La tonalidad de su piel es primordialmente de color café, y se complementa de tonalidades de rosado y blanco. A esta gama cromática, se le añaden tonalidades de violeta, que sirven para marcar una condición muy puntual en su rostro, que además de confiable, con el tiempo toma un aspecto un poco más grave, debido a todo lo que tiene que pasar, a todo el peso que cae sobre él, las grandes responsabilidades que tiene que asumir y las decisiones que debe tomar en un futuro.

Hay dos elementos que siempre acompañan a este personaje, son su escapulario y una biblia. Ambos elementos muy sencillos, pero de un valor sentimental y espiritual muy grandes para él, son su consuelo y gran parte de su fuerza, junto con su fe en Dios.

Figura 20. Paleta de color Hipólito Buendía

Paleta de color HIPÓLITO BUENDÍA (CURA)

	Piel										
R: 177 G: 114 B: 72											
R: 255 G: 255 B: 255	R: 227 G: 129 B: 89	R: 221 G: 137 B: 104	R: 249 G: 197 B: 173	R: 226 G: 193 B: 176	R: 75 G: 61 B: 60	R: 80 G: 68 B: 109	R: 52 G: 32 B: 49	R: 0 G: 0 B: 0	R: 245 G: 225 B: 215	R: 149 G: 91 B: 64	R: 102 G: 54 B: 30
					labios						
R: 222 G: 137 B: 104	R: 234 G: 168 B: 145	R: 235 G: 152 B: 119	R: 183 G: 104 B: 73	R: 150 G: 62 B: 23							
						Pelo					
R: 0 G: 0 B: 0	R: 199 G: 199 B: 199	R: 125 G: 125 B: 125	R: 118 G: 104 B: 89	R: 154 G: 130 B: 117	R: 255 G: 255 B: 255						
						Camisa					
R: 0 G: 0 B: 0	R: 58 G: 51 B: 60	R: 110 G: 103 B: 112	R: 199 G: 199 B: 199	R: 255 G: 255 B: 255							
					Biblia						
R: 255 G: 255 B: 255	R: 222 G: 162 B: 94	R: 198 G: 99 B: 40	R: 251 G: 185 B: 17								
				Rosario							
R: 89 G: 67 B: 51	R: 204 G: 166 B: 137	R: 128 G: 94 B: 66	R: 70 G: 45 B: 27								
				Gafas							
R: 80 G: 80 B: 80	R: 198 G: 198 B: 198	R: 255 G: 255 B: 255									
				Zapatos							
R: 52 G: 52 B: 52	R: 182 G: 182 B: 182	R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255								

La paleta de color generada para el personaje Demetrio Núñez hijo, está compuesta por una gran variedad de color, y pretende reflejar de la manera más fidedigna la personalidad y el aspecto del sujeto. Demetrio es un personaje que se ha visto envuelto en la violencia desde su infancia. De niño vive con su madre, quien le inculca valores negativos y su única enseñanza es la venganza, para honrar la memoria de su padre y el orgullo herido de su madre. Demetrio crece sin una autoridad que le indique el camino correcto, por tanto se involucra de manera indirecta con la violencia bipartidista, que le deja marcas de por vida tanto en su espíritu como en su físico.

La gama cromática definida para su piel tiene como color principal, la tonalidad de piel de su verdadero padre (Don Pedro), pero que no se hace evidente o notorio, debido a que su rostro ha sufrido una deformación a causa de un disparo de escopeta. El resto de colores que completan su paleta de color en cuanto a su piel son: verdes, violetas, café, blanco y negro. La imagen del personaje es tenebrosa, sus labios dibujan una sonrisa macabra, su aspecto impone respeto a fuerza de terror, su mirada deja ver una persona llena de odio, por tanto la gama cromática escogida para su cuerpo y rostro refleja un ser lleno de ira y maldad. Físicamente Demetrio hijo es obeso, con el color se buscó darle una apariencia similar a la de un cerdo, es decir, que las personas al ver al personaje sienta repudio, tanto por su aspecto, como por su forma de ser, que vean en él un ser sucio y sin escrúpulos.

El aspecto terrorífico del personaje se complementa con la gama cromática designada a su vestuario, que según la visión del personaje, es el de una persona de alta sociedad, distinguida y elegante, pero por el contrario los colores seleccionados para su traje acentúan aún más la imagen tenebrosa del personaje, dándole una fachada poco fiable, y a esta imagen oscura se le añaden joyas ostentosas y visibles que contrastan notoriamente con lo que podría considerarse elegante y sobrio. Los colores que componen el vestuario en su totalidad son: rojo, violeta, amarillo en distintas tonalidades, además de una variedad de grises, blanco y negro. Su aspecto global está enfocado hacia la imagen de un gánster, un criminal de alto rango, con poder y medios suficientes para imponer su ley a cualquier precio, pero sin la educación alguna, más allá de la que le ha otorgado el vivir por fuera de un hogar sin amor.

Figura 21. Paleta de color Demetrio Núñez (Hijo)

Paleta de color DEMETRIO NÚÑEZ (HIJO)

	Piel											
R: 252 G: 214 B: 179												
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 126 G: 93 B: 62	R: 73 G: 49 B: 24	R: 191 G: 144 B: 100	R: 249 G: 231 B: 214	R: 227 G: 158 B: 93	R: 231 G: 239 B: 210	R: 149 G: 220 B: 145	R: 80 G: 11 B: 44	R: 255 G: 243 B: 190	R: 230 G: 102 B: 98	R: 96 G: 25 B: 22
					labios							
R: 80 G: 11 B: 44	R: 54 G: 12 B: 27	R: 183 G: 104 B: 139	R: 255 G: 255 B: 255	R: 0 G: 0 B: 0								
				Pelo								
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 208 G: 208 B: 208	R: 121 G: 121 B: 121									
					Camisa							
R: 0 G: 0 B: 0	R: 169 G: 25 B: 22	R: 85 G: 17 B: 15	R: 206 G: 40 B: 40	R: 255 G: 255 B: 255								
						Chaqueta						
R: 111 G: 35 B: 126	R: 75 G: 33 B: 88	R: 150 G: 74 B: 150	R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 213 G: 213 B: 213							
				Pantalón								
R: 255 G: 255 B: 255	R: 213 G: 213 B: 213	R: 153 G: 153 B: 153	R: 89 G: 89 B: 89									
						Cadena // correa - hebilla						
R: 255 G: 205 B: 3	R: 177 G: 133 B: 16	R: 255 G: 255 B: 255	R: 0 G: 0 B: 0	R: 145 G: 137 B: 133	R: 205 G: 205 B: 205							
					Zapatos							
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 139 G: 22 B: 89	R: 82 G: 15 B: 27	R: 166 G: 86 B: 144								



El personaje de María Barbosa es quizás junto a Demetrio Núñez hijo uno de los más afectados a lo largo de la historia del Padre hijo y espíritu santo, su paleta de color contrasta colores oscuros y cálidos, aunque con predominio de las tonalidades negras y grisáceas. La vida de María ha estado ligada a la violencia desde su infancia, sus padres fueron asesinados a causa de la violencia bipartidista, fue humillada al verse obligada a trabajar cómo una prostituta en una cantina quedando al cuidado de una tía, sin oportunidades de salir adelante y con una herida profunda en su ser, María se convierte en un ser rencoroso y lleno de odio y este odio lo transmite a su hijo que es producto de una violación, para completar su cuadro trágico queda inválida a causa de un disparo que recibe en su espalda.

Las tonalidades de color seleccionadas para su piel son en su mayoría café, debido a que su origen campesino y rasgos indígenas le otorgan cierto color de piel trigueño, maltratada por el sol, las tonalidades que complementan su piel son violetas que acentúan la zona de sus ojos y los hacen parecer macabros y verdes, para la parte superior de sus labios, que tienen un aspecto mortuario, y que son representados por medio de tonalidades de rojo y negro, para lograr el aspecto aterrador que requieren. En general el aspecto de María Barbosa en su etapa adulta es aterrador, es una mujer obesa, de apariencia siniestra, al estar postrada durante tantos años, se convierte en un ser desalmado.

Las tonalidades que conforman su vestuario son totalmente oscuras, acentuando aún más su imagen malvada, el personaje tiene delirios de poder, así que se ve a sí misma como un miembro de la realeza, por tanto porta joyas, y adornos que la hacen ver aún más estafalaria, usa maquillaje de manera que parece más un bufón que una mujer bien adornada, su aspecto puede interpretarse como macabro o cómico según se le observe, ya que no hay ningún sentido del buen gusto por el vestir, sólo usa estos decorados por ostentar el poder que le otorga su hijo en su adultez.

Figura 22. Paleta de color María Barbosa

Paleta de color MARIA BARBOSA

<div>Piel</div> <div>R: 254 G: 237 B: 188</div>										
										
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 241 G: 138 B: 103	R: 129 G: 51 B: 42	R: 176 G: 77 B: 60	R: 254 G: 219 B: 169	R: 89 G: 38 B: 29	R: 211 G: 116 B: 74	R: 109 G: 26 B: 12	R: 111 G: 49 B: 31	R: 170 G: 113 B: 74
				<div>labios</div> <div>R: 0 G: 0 B: 0</div>						
R: 32 G: 9 B: 10	R: 143 G: 37 B: 19	R: 243 G: 163 B: 179	R: 255 G: 255 B: 255							
						<div>Pelo</div> <div>R: 0 G: 0 B: 0</div>				
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 190 G: 133 B: 115	R: 107 G: 43 B: 24	R: 189 G: 115 B: 90	R: 242 G: 199 B: 175					
						<div>Vestido</div> <div>R: 0 G: 0 B: 0</div>				
R: 0 G: 0 B: 0	R: 35 G: 35 B: 35	R: 82 G: 82 B: 82	R: 152 G: 25 B: 20	R: 74 G: 15 B: 15	R: 255 G: 255 B: 255					
					<div>Zapatos</div> <div>R: 0 G: 0 B: 0</div>					
R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255	R: 50 G: 136 B: 108	R: 13 G: 64 B: 36	R: 125 G: 191 B: 203						
								<div>Silla de ruedas</div> <div>R: 0 G: 0 B: 0</div>		
R: 255 G: 255 B: 255	R: 224 G: 227 B: 225	R: 126 G: 126 B: 126	R: 77 G: 77 B: 77	R: 0 G: 0 B: 0	R: 97 G: 46 B: 15	R: 64 G: 29 B: 15	R: 141 G: 70 B: 20			
									<div>Maquillaje</div> <div>R: 255 G: 255 B: 255</div>	
R: 231 G: 138 B: 104	R: 238 G: 119 B: 127	R: 227 G: 189 B: 122	R: 153 G: 103 B: 34	R: 38 G: 64 B: 147	R: 255 G: 205 B: 3	R: 234 G: 238 B: 216	R: 0 G: 0 B: 0	R: 255 G: 255 B: 255		

5.1.8. Octavo paso: Definir el estilo visual. La definición del estilo visual para cualquier película debe tener como premisa primordial que este estilo debe responder a las necesidades del guion, que debe transmitir lo que este pretende, y que se acople a la técnica escogida para la realización del film. Aunque un factor determinante para la selección del estilo es el presupuesto, en tanto que hay ciertas técnicas en animación que pueden llegar a ser muy costosas, debido a la materia prima y la mano de obra que se requiera para su realización. De acuerdo con la técnica seleccionada para el desarrollo de la película “Padre, hijo y espíritu santo” (modelado 3D) se consultaron algunos referentes con un nivel de representación figurativo, sin llegar al híper realismo, pero si con las formas de las cosas y los personajes en un nivel reconocible, también se consideró en este aspecto, que la realización del 3D tiene un nivel de complejidad bastante alto (Sin desconocer la dificultad de cualquier otra técnica) y cuanto más detalle tengan los personajes por ejemplo, mayor dificultad habrá para realizar el rigging (Construcción de los esqueletos y cadenas que permitirán la animación de los personajes mediante ordenador), y esto sin contar con los altos costos que implica este tipo de trabajo tan detallado, que requieren por supuesto de artistas calificados. Los recursos para la realización de la película “Padre, hijo y espíritu santo” son limitados según su director Juan Manuel Acuña, por tanto la búsqueda de estos referentes se limita a objetivos claramente alcanzables.

El nivel de representación tiene una gran importancia en la escogencia del estilo visual predominante, por tanto para este film se consideraron todos los puntos previamente desarrollados, sabiendo que tipo de historia se pretende contar, que tanto de expresividad hay en la misma, si sus personajes son sentimentales o por el contrario inexpresivos, si el entorno que los rodea tiene trascendencia en la historia o simplemente es complementario sin mayor relevancia. Todos estos aspectos deben evaluarse para realizar una selección apropiada. La película del “Padre, hijo y espíritu santo” está cargada de dramatismo, de dolor, tristeza, de penas, ira, odio y violencia, sus personajes están marcados por la violencia, algunos por la opulencia y otros por la absoluta miseria, por tanto, esta historia tiene un nivel de expresividad y sensibilidad bastante alto, y es por ello que se opta por contar la historia de una manera figurativa, buscando captar todos estos sentimientos y tratándolos de re interpretar en las formas de sus personajes y locaciones. Se deja de lado para este caso cualquier nivel de representación abstracto, en tanto que, se cree pertinente visibilizar de una manera directa toda la emotividad de la que está cargada la historia, y que de manera abstracta probablemente no se logre captar en su totalidad.

(Ver anexo G. Tabla estilo visual)

5.1.9. Noveno paso: Creación y diseño. El Noveno paso, luego de organizar la información por grupos, es el proceso inicial de diseño de personajes y escenarios, se podría llamar como la etapa de esbozos, en este punto el diseñador de producción, entrega a los artistas la información recopilada acerca de cada uno de los elementos a diseñar. Para diseño de personajes se entregan los perfiles detallados, que incluyen su aspecto físico, social y psicológico. También se entregan los referentes gráficos que captan la esencia del personaje y que servirán para su posterior diseño, sumada a esta información, de igual modo, debe incluir los referentes de vestuario y texturas que se usarán para cada personaje. El resto de información que el diseñador de producción debe brindar, son la paleta de color general (global), y la que se usará para cada uno de los personajes, además de las imágenes de referencia correspondientes a las locaciones que se deben diseñar, el tipo de materiales que se deben emplear para su construcción (aunque en las producciones de animación no se emplea locaciones reales, si es importante tener en cuenta los diferentes materiales con que son construidas las diversas edificaciones o urbanizaciones que aparecen en una historia, para darles un toque de realismo si así es requerido, o simplemente para lograr que se vea creíble a los ojos del espectador)

En este punto de producción se deben considerar varios aspectos, entre ellos los perfiles de cada uno de sus personajes principales o de mayor influencia, aun cuando sólo se estuviesen diseñando los entornos, mobiliario e inmobiliario, es fundamental tener en cuenta a los personajes, ya que son ellos en gran medida los que determinan la apariencia de un determinado lugar, más no la estética del film como se ha dicho antes, es decir, por ejemplo, que un personaje cuya profesión sea la de profesor, y además de esto sea un intelectual, muy bien educado, podrá muy posiblemente tener en el lugar que habite una biblioteca, o por lo menos libros y revistas que den a entender al espectador que este personaje es un lector asiduo. La personalidad no solamente determina los decorados, también incide en la paleta de color y en la forma misma de los objetos y personajes. Un ejemplo claro de esto se puede apreciar en la forma de los personajes principales de la película animada **UP** (directores Pete Docter y Bob Peterson, productora Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, año 2009), Carl y Russell, quienes según explica Alonso Martínez ¹¹⁷ responden a una forma determinada, debido a su personalidad y a los acontecimientos que han

¹¹⁷ MARTÍNEZ, Alonso. Master Class modelado 3D. En IV Festival Internacional de Cine de Cali, SANTIAGO DE CALI: 8-12 nov. 2012.

marcado su vida. Para Carl las formas que prevalecen son el cuadrado y el rectángulo, debido a que este personaje se ha ido encerrando en sí mismo a medida que transcurre su vida, mientras que por el contrario Russell es representado por formas ovaladas, y al este personaje ser un niño, dichas formas se convierten en una metáfora, donde estos óvalos representan un huevo que a su vez contiene una nueva vida, y es precisamente lo que se busca, ya que este personaje está lleno de alegría, optimismo y le falta todo por vivir. Este ejemplo se asocia directamente a las formas de los personajes, más no por ello siempre tiene que ser así esta es una de las maneras en que se puede “cargar” de contenido simbólico un personaje.

Figura 23. Russell y Carl personajes de la película UP



Fuente: Disney [en línea] 2009 [consultado 22 de Julio de 2013]. Disponible en Internet: <http://www.disney.es/up/#downloads>

En esta etapa, el proceso de diseño y producción es muy probable que los primeros diseños presentados por los artistas no encierren en su totalidad lo que pretende el director o el diseñador de producción, estos esbozos siempre estarán

sujetos a cambios a lo largo del desarrollo de los personajes, también porque es posible que se presenten cambios en el guion que repercutan en modificaciones. En este momento la experticia de los ilustradores o artistas encargados del dibujo debe haber un equilibrio en cuanto al trabajo, aunque los perfiles estén definidos y las guías y referencias hayan quedado especificadas, es importante que se permita experimentar, que los artistas aporten desde su visión.

Tanto en las formas figurativas como en las abstractas, la experimentación es un requisito fundamental del dibujo y la animación, pues da lugar a una gran variedad de resultados. En primer lugar, es esencial a la hora de desarrollar una idea embrionaria y estimula las condiciones propicias para la invención. En segundo lugar, la experimentación impulsa un proceso de acción y reacción en el artista cuando está creando de manera libre e intuitiva y, simultáneamente, llevando a cabo una evaluación y revisión de lo que dibuja. Por última, hace posible el proceso de repetición, selección, perfeccionamiento y práctica medida que se exploran diferentes ideas, percepciones y recuerdos. El dibujo se forma y se transforma, convirtiendo las ideas en líneas de interpretación y de expresión personal¹¹⁸.

Durante este punto el trabajo queda en manos de los artistas, quienes se encargarán de elaborar sus respectivas asignaciones, bajo la supervisión del diseñador de producción. Es importante recalcar que la cantidad de diseños, los materiales, o las herramientas que se empleen para realizar estas labores, están directamente ligadas con el presupuesto que sea destino para el departamento de arte, por tanto no hay un número exacto o apropiado de bocetos para lograr un buen diseño, esto debe ser determinado por el diseñador de producción o el director de arte quien se encarga de administrar los recursos económicos.

La etapa de diseño podría considerarse como la más larga debido a la elaboración de todos los aspectos del arte (dibujos, maquetas, esculturas, planos entre otros.) Pero la duración de cada fase, está sujeta a los tiempos de desarrollo que se manejen en la producción de la película, entonces esto quiere decir que el trabajo del diseñador de producción podría tomarse un año entero o tan solo un mes o pocas semanas, igualmente el factor presupuesto incide directamente en los tiempos de trabajo para cada largo o cortometraje de animación.

• PERFILES PERSONAJES

¹¹⁸ WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. Dibujo para animación. Barcelona: Blume, 2010. p 42

Con el fin de lograr un mejor entendimiento con respecto a los personajes y el rol que desempeñan en la historia “Padre, hijo y espíritu santo” se desarrolla un esquema actancial basado en el modelo propuesto por el lingüista francés Julien A. Greimas, quién en su libro “Semántica estructural” determina el papel de los actantes (seres y cosas que toman parte en el proceso) en una historia. En el esquema actancial Greimas define 6 fuerzas o actantes apoyado en el trabajo del erudito Vladimir Propp (Morfología del cuento, 1928) y en el trabajo del filósofo francés Étienne Souriau (*Les deux cent mille situations dramatiques*, 1950).

Figura 24. Cuadro de equivalencias

Sintaxis	Sujeto vs Objeto
Propp	Hero vs Sought-for person
Souriau	la Fuerza temática orientada vs el Representante del Bien deseado, del Valor orientante

Fuente: GREIMAS, Algirdas Julien. Semántica estructural. Investigación metodológica. Madrid: Editorial Gredos, S.A, 1987. p 271

La figura anterior permite visualizar la manera como designa cada autor a los actantes, con base a lo que propone cada uno de estos dos personajes (Propp y Souriau) Greimas plantea un esquema o modelo actancial que consta de: Sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente. Greimas los define así:

“la relación entre el “**sujeto**” vs “**objeto**”, que tanto trabajo nos ha costado precisar, sin que lo hayamos logrado completamente, aparezca aquí con un investimento semántico idéntico en los dos inventarios, el de “deseo”. Parece posible concebir que la transitividad, o la relación teleológica (atribución de una finalidad o propósito), como hemos sugerido llamarla, situada en la dimensión mítica de la manifestación, aparezca, como consecuencia de esta combinación sémica, como un semema que realiza el efecto de sentido “deseo”. Si ocurre así, los dos micro universos que son el género “cuento popular” y el género “espectáculo dramático”, definidos por una primera categoría actancial articulada según el deseo, son capaces de producir

relatos ocurrencias en que el deseo será manifestado en su forma a la vez práctica y mítica de “búsqueda” ”¹¹⁹.

Los primeros dos actantes propuestos en el párrafo anterior corresponden al **sujeto** que representa al héroe o protagonista de la historia que va en busca de un fin o un objeto, mientras que el **objeto** representa el fin al cual pretende llegar el sujeto. Los siguientes actantes propuestos en el modelo son el **destinador** y **destinatario** que de acuerdo a Greimas comparte ciertas similitudes entre lo planteado por Souriau y Propp. “La descripción de Souriau no plantea dificultades. La categoría Destinador vs Destinatario, está en este caso claramente marcada como la oposición entre (el árbitro, dispensador del Bien vs el obtenedor virtual de ese bien). En el análisis de Propp, en cambio, el destinador parece estar articulado en dos actores, el primero de los cuales es bastante ingenuamente confundido con el objeto del deseo. En tanto que el segundo aparece, como era de esperar, bajo el nombre de dispatcher (mandador)”¹²⁰. Para este caso la figura de destinador cumple la función de impartir la misión, o cualquiera sea la meta que deba cumplirse, mientras que el destinatario es quien recibe o es beneficiario de la tarea realizada por el destinador. Finalmente los dos actantes restantes en el esquema son el **ayudante** y el **oponente** cuya función es la de facilitar el camino del **Sujeto** con el fin de que este logre su cometido, mientras por el otro lado se encuentran los personajes “villanos” encargados de dificultar la misión del **sujeto** respectivamente.

Resulta más difícil acertar la articulación categórica de los otros actantes, aun cuando sólo fuera porque nos falta el modelo sintáctico, Reconocemos, sin embargo, sin dificultad, dos esferas de actividad y, en el interior de éstas, dos tipos de funciones bastante distintas:

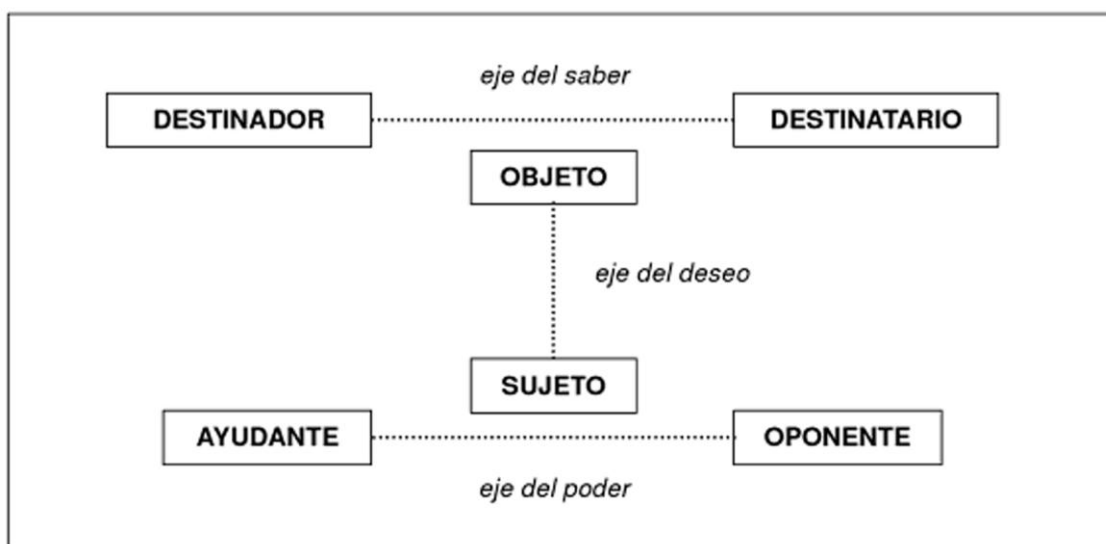
1. Las unas que consisten en aportar la ayuda operando en el sentido del deseo, o facilitando la comunicación.
 2. Las otras que, por el contrario, consisten en crear obstáculos, oponiéndose ya sea a la realización del deseo, ya sea a la comunicación del objeto.
- Estos dos haces de funciones pueden ser atribuidos a dos actantes distintos, a los que designaremos con los nombres de **ayudante vs oponente**.¹²¹

Figura 25. Modelo actancial

¹¹⁹ GREIMAS, Algirdas Julien. Semántica estructural. Investigación metodológica. Madrid: Editorial Gredos, S.A, 1987. p 270-271

¹²⁰ Ibid. 272

¹²¹ Ibid. 273



Fuente: ROMÁN CALVO, Norma. El modelo actancial y su aplicación. Cali: Editorial Pax México, 2007. p. 53

La figura anterior presenta el esquema completo que propone Julien Greimas, que afirma al respecto que “su simplicidad (el modelo actancial) incide en el hecho de que está por entero centrado sobre el objeto del deseo perseguido por el sujeto, y situado, como objeto de comunicación, entre el destinador y el destinatario, estando el deseo del sujeto, por su parte, modulado en proyecciones de ayudante y oponente”¹²²

Figura 26. Esquema actancial 1 “Padre, hijo y espíritu santo”

¹²² Ibíd. 276

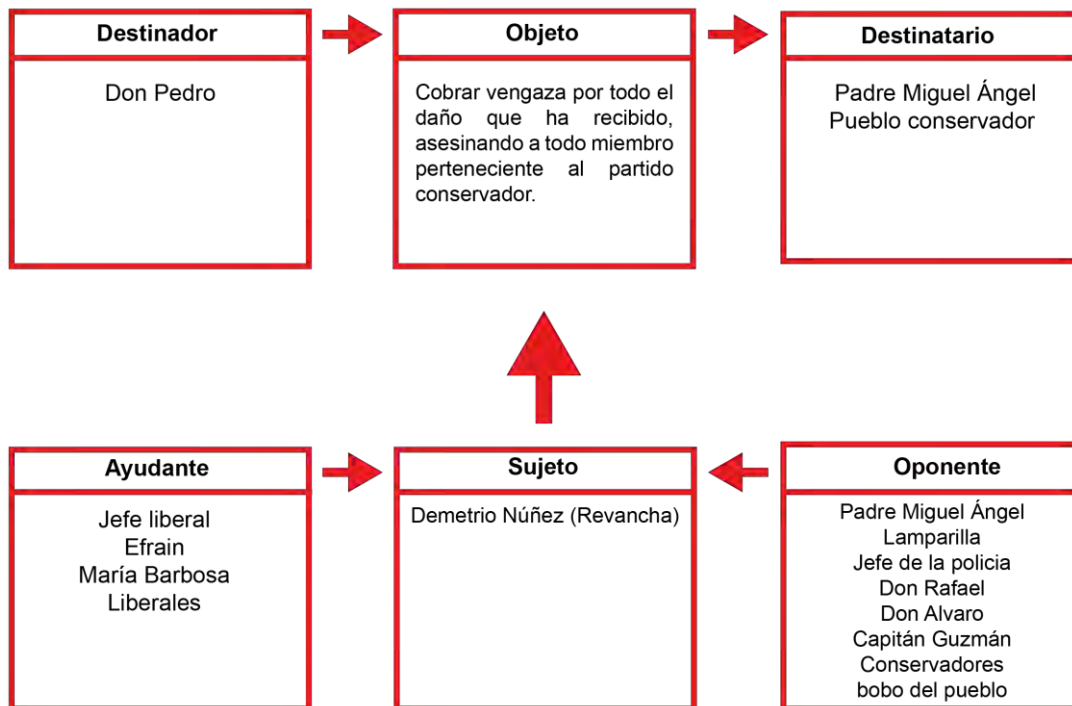
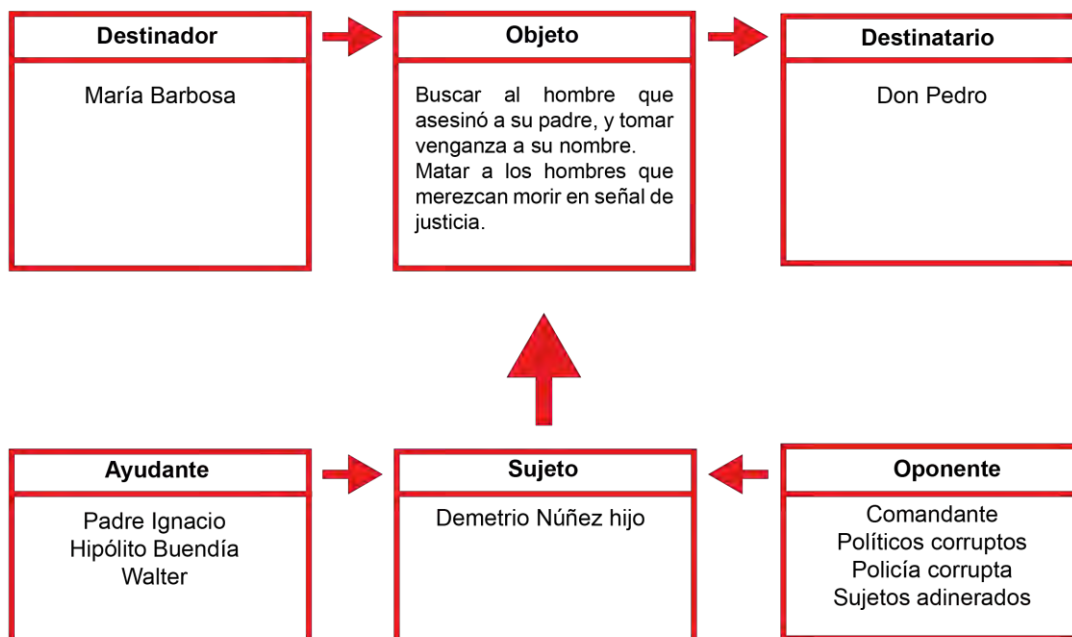


Figura 27: Esquema actancial 2 “Padre, hijo y espíritu santo”



El esquema actancial definido para el “Padre, hijo y espíritu santo” se divide en dos esquemas, que representan la vida tanto del personaje Demetrio Núñez alias Revancha así como la vida de Demetrio Núñez hijo. Si bien hacen parte de una misma historia, sus vidas transcurren en tiempos diferentes, y sus motivaciones no son las mismas, aunque compartan intenciones violentas. Hay un lazo “unificador” debido a los personajes que hacen parte de ambos periodos, como es el caso del personaje don Pedro o la misma María Barbosa madre de Demetrio. Por medio de este modelo se determina de manera sencilla la intención/motivación de los personajes protagónicos en la historia, y los personajes que tienen influencia en el desarrollo de la trama.

En tanto a los perfiles de los personajes que hacen parte de la historia, la única manera de comprenderlos es conociendo no solo su físico o lo que describa el guion (que puede ser muy detallado o muy superficial) es necesario entender su personalidad, porqué actúan de una manera determinada, que hay en su pasado, si tiene amigos o si es un solitario, todos estos aspectos permiten generar personajes sólidos y ante todo creíbles. El profesor Adán Salas, en su artículo de la revista UNAM cita a Linda Seger para referirse al tema: “Toda novela o guion se centra en una historia concreta que podemos denominar historia principal. Ésa es la historia que el escritor quiere narrar. Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado. En ese pasado puede haber traumas y crisis, personas importantes que se introdujeron en la vida de los personajes y pueden dar pistas de las reacciones positivas y negativas que han tenido, objetivos y sueños de la infancia y, por supuesto, influencias sociales y culturales”¹²³.

Cómo se mencionó anteriormente, es fundamental el total entendimiento de los personajes en pro del buen funcionamiento de la película, pues de estos depende que la historia salga a flote de la manera que el director pretende. En animación es mucho más importante conocer a fondo a los personajes, puesto que estos no serán interpretados por un actor, será un animador quién les de vida, y este debe conocer todo lo que a ellos concierne. Nuevamente recurriendo a Linda Seger (citada por Salas) en su libro “Cómo crear personajes inolvidables” se plantean 3 partes en las que puede ser dividida la biografía de un personaje.

Escribir la historia de fondo o biografía del personaje proporciona información de los acontecimientos del pasado que afectan la estructura dramática de la historia, además de la biografía del personaje. Quizá la mayoría de la información jamás

¹²³ ZAMARRIPA SALAS, Adán. Linda Seger: La psicología en la práctica del guionista. En: Revista UNAM, volumen 7 [en línea] (10 de septiembre, 2006). 2004[consultado 15 mayo de 2014]. Disponible en Internet : http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

llegue al guion, pero es crucial para formular una historia y personajes verosímiles. La biografía del personaje incluye información diversa pero que puede resumirse en tres partes:

Fisiología. Edad, sexo, postura apariencia, defectos físicos y herencia genética.

Sociología. Clase social, cultural y económica, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas y pasatiempos.

Psicología. Vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud ante la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad.¹²⁴

Los componentes de cada una de las tres categorías mencionadas facilitan la comprensión del personaje a un nivel global, entendiendo que el personaje, no sólo es lo que se ve en pantalla, sino que este tiene emociones, sentimientos y como tal debe reflejarlos. Finalmente y aunque la información que constituye al personaje, en principio corresponde al guionista y creador de la historia, es importante que el diseñador de producción conozca, el proceso de elaboración de un personaje. Seger (consultora en guiones) propone 5 descripciones iniciales para el personaje:

1. **Primer idea por observación y experiencia propia.**
2. **Descripción física.**
3. **La coherencia del personaje:** Los personajes deben ser coherentes con su perfil, lo cual no quiere decir que sean previsibles. Quizá esta sea la parte más difícil en la creación de personajes multidimensionales y realistas. La coherencia tiene que ver con los valores éticos del personaje, lo que es capaz de hacer y lo que no y la forma de solucionar los problemas que se le enfrentan. “Los valores expresados por un personaje pueden llegar a convertirse en un oportunidad para que los escritores expresen su forma de ver las cosas. Sin embargo, la coherencia también tiene paradojas, que es propia de la naturaleza humana. “Las personas son ilógicas e imprevisibles. Hacen cosas que nos sorprenden, que nos sobresaltan y que cambian todas las ideas preconcebidas que teníamos de ellas” Esto convierte un personaje estereotipado en otro único y fascinante. Encontrar el balance entre la coherencia y la paradoja del personaje sólo puede darse a través de las lecturas del guion a otras personas y de una amplia construcción previa, con base en una investigación, del perfil del personaje.
4. **Actitudes y emociones.**
5. **Individualizar al personaje.**¹²⁵

De los 5 puntos que propone Seger, se hace un especial énfasis puesto que gran parte del éxito de los personajes es su coherencia, de cómo afronten los diversos

¹²⁴ Ibíd. http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

¹²⁵ Ibíd. http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

obstáculos que llegasen a presentárseles en un determinado punto de la historia. Con base en la información obtenida con respecto al desarrollo de la biografía de los personajes, se plantean entonces los perfiles de la historia “Padre, hijo y espíritu santo” dividiendo dichos perfiles por momentos en la historia, puesto que a medida que esta transcurre los personajes sufren cambios notorios.

Año 1949

• 1 DEMETRIO NÚÑEZ

Dimensión física

Nombre: Demetrio Núñez alias (Revancha)

Sexo: masculino

Edad: años

Altura: 1.75 metros

Peso: 60 Kilogramos

Apariencia: Delgado, desgarbado, de andar errático y enfermo. Su cuerpo está totalmente cubierto por cicatrices de diversos tamaños. Tiene el pelo un poco largo, y muy enredado, con largas patillas. Su aspecto luce algo demacrado

Postura: Encorvado.

Defectos físicos: Le hace falta su órgano reproductivo

Dimensión sociológica

Es una persona solitaria, orgullosa, muy rencorosa debido a todo lo que ha sufrido en su vida a causa de la violencia entre partidos (Políticos). Su sed de venganza es insaciable, y el hecho de haber perdido sus genitales de manera violenta marca su vida para siempre. Confía en los demás miembros de su partido político a pesar de ser tan apartado de la sociedad.

Clase: De origen socio económico bajo, familia campesina

Ocupación: ninguna

Educación: ninguna

Hogar: Ricardo Núñez, madre desconocida

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Totalmente apartado de la sociedad

Afiliaciones políticas: Liberal

Distracciones: ninguna

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva

Ambiciones: venganza en contra de los Conservadores

Frustraciones: El no poder tener una vida sexual normal y recuperar su hombría

Temperamento: Alterado e inestable
Actitud frente a la vida: Desolado, agobiado y con sentimiento de constatación de persecución.
Complejos: Su impotencia sexual
Cualidades: Hábil con las armas de fuego,
Inteligencia: Muy alto nivel de inteligencia, frío, calculador, muy buen estratega

• 2 PEDRO

Dimensión física

Nombre: Pedro
Sexo: masculino
Edad: 45 años
Altura: 1.70 metros
Peso: 90 Kilogramos
Apariencia: es un hombre gordo, tiene grandes entradas en su cabello y la parte superior empieza a verse un poco despoblada, tiene un bigote prominente
Postura: Un poco encorvado
Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

Perteneciente al partido liberal, Don Pedro es un hacendado adinerado, que en apariencia ayuda a sus similares del partido

Clase: De origen socio económico alto
Ocupación: Terrateniente
Educación:
Hogar:
Nacionalidad: Colombiano
Lugar en la comunidad: Hacendado conocido y respetado
Afilaciones políticas: Ninguna
Distracciones: Desconocidas

Dimensión Psicológica

Vida sexual: activa
Ambiciones: Poder, su mayor deseo es tener riqueza y ser distinguido
Frustraciones: El mundo que lo rodea
Temperamento: Tranquilo, pocas veces pierde la cordura
Actitud frente a la vida: Indiferente, su única preocupación es la búsqueda de poder
Complejos: Ninguno.
Cualidades: Es muy hábil para engañar a las personas, tiene voz de mando y es respetado como un líder.

Inteligencia: Es muy inteligente, muy bueno con los números y las cuentas.

- **3 MIGUEL ÁNGEL**

Dimensión física

Nombre: Miguel Ángel

Sexo: masculino

Edad: 75 años

Altura: 1.70 metros

Peso: 55 Kilogramos

Apariencia: es de contextura delgada, su piel es muy arrugada, de color blanco.

Su rostro es sombrío, con grandes ojeras

Postura: Encorvada.

Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

Es un hombre importante en el pueblo, al ser el enviado de Dios, ferviente conservador, imprime terror a sus feligreses por medio de su homilía. Tiene la confianza de los líderes Conservadores y de las fuerzas públicas.

Clase: De origen socio económico medio alto

Ocupación: Sacerdote, jerarquía eclesiástica obispo.

Educación: Estudios religiosos

Hogar: Casa cural

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Un ser temido y respetado, de la alta alcurnia

Afiliaciones políticas: Conservador

Distracciones: Torturar a los pecadores

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva

Ambiciones: Castigar a los pecadores liberales por elegir el camino de Satanás.

Frustraciones: El mundo que lo rodea

Temperamento: Alterado, cercano a la locura

Actitud frente a la vida: Expectante de la llegada del juicio final

Complejos: Ninguno.

Cualidades: Gran habilidad para dar discursos y convencer a la gente. Manipular y atemorizar

Inteligencia: su mente está demasiado turbada con la imagen del mal en los liberales así que no discierne entre lo bueno y lo malo

Año 1955

- **MARIA BARBOSA**

Dimensión física

Nombre: María Barbosa

Sexo: Femenino

Edad: 13 años

Altura: 1.40 metros

Peso: 38 Kilogramos

Apariencia: Delgada, de facciones muy finas en su rostro, cabello negro largo, un poco enredado

Postura: un poco encorvada

Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

Convive con las prostitutas con las que trabaja en el burdel, donde fue adoptada por su tía que también es una prostituta, debido a la muerte de sus padres en una masacre a mano de los miembros del partido Conservador. A pesar de ser una niña no tiene amigas con quien jugar y se limita a su trabajo para poder vivir

Clase: De origen socio económico bajo

Ocupación: prostituta

Educación: ninguna

Hogar: desconocidos

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Totalmente apartado de la sociedad

Afiliaciones políticas: Ninguna

Distracciones: La lectura

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Fue violada a los 13 años, inactiva a partir de ese momento

Ambiciones: Dejar el mundo de la prostitución y formar un hogar

Frustraciones: Su pobreza extrema

Temperamento: pasivo

Actitud frente a la vida: desolada y agobiada por su condición

Complejos: inferioridad

Cualidades: Es muy comprensiva y amorosa.

Inteligencia: A pesar de no tener educación, es inteligente, comprende fácilmente las cosas.

Año 1965

- **1 DEMETRIO NÚÑEZ**

Dimensión física

Nombre: Demetrio Núñez

Sexo: masculino

Edad: 8 años

Altura: 1.25 metros

Peso: 27 Kilogramos

Apariencia: Es un niño delgado, de pelo corto enredado, un poco sucio, de facciones muy bruscas

Postura: erguida.

Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

No socializa con otros niños, vive con su madre quien es su única compañía, esta lo llena de malos consejos y sed de venganza. Vive en extrema pobreza, en una casucha. No conoció a su padre debido a que este según le cuenta su madre murió asesinado

Clase: De origen socio económico bajo

Ocupación: trabajo en el campo

Educación: Ninguna

Hogar: Demetrio Núñez (fallecido) María Barbosa

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Irrelevante, un simple niño más en su vereda

Afiliaciones políticas: Liberal

Distracciones:

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva

Ambiciones: Encontrar el hombre que asesinó a su padre y hacer efectiva la venganza que su madre le ha encomendado

Frustraciones: su pobreza

Temperamento: Variable, oscila entre calmado y totalmente alterado

Actitud frente a la vida: Desolado, agobiado y con sentimiento de constatación de persecución.

Complejos: Ninguno.

Cualidades: Es muy amable, pícaro

Inteligencia: Muy alto nivel de inteligencia, comprensión rápida de cualquier tema a pesar de su escasa edad

- **2 HIPÓLITO BUENDÍA**

Dimensión física

Nombre: Hipólito Buendía

Sexo: masculino
Edad: 50 años
Altura: 1.60 metros
Peso: 80 Kilogramos
Apariencia: Es un hombre gordo, trigueño, con pelo solo en los costados de su cabeza, ojos grandes, nariz aplastada y cuello pequeño
Postura: Encorvada.
Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

Es un hombre bueno, querido por su comunidad, ayuda a las personas y especialmente a los niños, aparentemente no tiene problemas con nadie y parece estar alejado del mundo de la política, su única dedicación es su iglesia

Clase: De origen socio económico medio
Ocupación: Sacerdote
Educación: Estudios religiosos
Hogar: desconocido
Nacionalidad: Colombiano
Lugar en la comunidad: Es conocido debido a su labor como sacerdote
Afiliaciones políticas: Ninguna
Distracciones: La lectura

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva
Ambiciones: Ayudar a los demás y difundir la palabra de Dios
Frustraciones: La maldad que hay en el mundo, la desigualdad social y la injusticia que se vive en el territorio que habita
Temperamento: Calmado y pasivo
Actitud frente a la vida: Esperanzado en el cambio
Complejos: Ninguno.
Cualidades: Puede convencer a los demás por medio de su discurso, además de brindarle su apoyo y ser amable
Inteligencia: Es muy inteligente.

• 3 IGNACIO

Dimensión física

Nombre: Ignacio
Sexo: masculino
Edad: 38 años
Altura: 1.80 metros

Peso: 70 Kilogramos

Apariencia: Hombre atlético y fornido, de rasgos muy marcados, cejas pobladas, pelo corto descuidado color castaño

Postura: Siempre erguida.

Defectos físicos: Ninguno.

Dimensión sociológica

Es un hombre bueno, sociable, que busca hacer el bien, aunque en un determinado momento de su vida debe hacerlo por su propia cuenta y abandonar las vías consideradas legales.

Clase: De origen humilde

Ocupación: Sacerdote

Educación: desconocida

Hogar: desconocida

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Es aceptado por unos y rechazado por otros, difiere mucho con el proceder de las autoridades

Afiliaciones políticas: Ninguna

Distracciones: Desconocidas

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva

Ambiciones: Ayudar al prójimo

Frustraciones: La desigualdad y la injusticia social

Temperamento: Templado

Actitud frente a la vida: Combativa y llena de esperanza

Complejos: Ninguno.

Cualidades: Comprensión rápida de cualquier tema, honestidad, amabilidad

Inteligencia: Muy alto nivel de inteligencia, conocimientos amplios en temas religiosos y políticos

Año 1985

• 1 DEMETRIO NÚÑEZ (ADULTO)

Dimensión física

Nombre: Demetrio Núñez

Sexo: masculino

Edad: 28 años

Altura: 1.75 metros

Peso: 120 Kilogramos

Apariencia: Ahora su cuerpo ha perdido la estética, es totalmente gordo, siempre tiene una sonrisa macabra en su rostro, ahora usa cadenas y anillos, camina despacio

Postura: Camina lo más erguido que le permite su condición física

Defectos físicos: Su rostro está desfigurado debido a una herida de bala.

Dimensión sociológica

Ahora Demetrio es un hombre poderoso y adinerado, cuenta con propiedades y tiene escoltas que lo protegen. Está dedica a eliminar a quien se oponga a su filosofía de vida, aun continua con la idea de vengar la muerte de su padre

Clase: Alta

Ocupación: Negocios varios

Educación: profesional con título en literatura y filosofía.

Hogar: María Barbosa y Demetrio Núñez (fallecido)

Nacionalidad: Colombiano

Lugar en la comunidad: Temido y respetado por la sociedad

Afiliaciones políticas: Liberal

Distracciones: la tortura y las prostitutas

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Activa

Ambiciones: Poder, dinero y someter a las personas que se le oponen especialmente los conservadores

Frustraciones: El mundo que lo rodea

Temperamento: Alterado e inestable

Actitud frente a la vida: Arrogante

Complejos: Ninguno.

Cualidades: Habilidad para los negocios y las armas

Inteligencia: Muy alto nivel de inteligencia, conocimiento en técnicas de combate con armas de fuego

• 2 MARÍA BARBOSA (ADULTA)

Dimensión física

Nombre: María Barbosa

Sexo: femenino

Edad: 43 años

Altura: 1.50 metros

Peso: 150 Kilogramos

Apariencia: es horrorosa, aumentó de peso de manera desmesurada, ahora usa vestidos de lujo, y joyas suntuosas, tiene un peinado extravagante que la hace ver más desagradable

Postura: Deteriorada

Defectos físicos: Es inválida

Dimensión sociológica

Es totalmente vanidosa y déspota, trata mal a las demás personas, aunque su apariencia es horrorosa la gente la respeta por ser madre de Demetrio.

Clase: Alta

Ocupación: ninguna

Educación: ninguna

Hogar: Demetrio Núñez (hijo)

Nacionalidad: Colombiana

Lugar en la comunidad: Respetada y temida por ser madre de Demetrio

Afiliaciones políticas: Liberal

Distracciones: Comprar joyas y vestimentas

Dimensión Psicológica

Vida sexual: Inactiva

Ambiciones: Vengarse del hombre que la postro en la silla de ruedas y asesino a Revancha. Ser mucho más poderosa e influyente

Frustraciones: Su invalidez

Temperamento: Altivo y grosero

Actitud frente a la vida: déspota

Cualidades: Positivas ninguna

Inteligencia: Es muy fría y calculadora

Los anteriores perfiles permiten generar en primera instancia una imagen mental de cómo son estos personajes, tanto en su forma de ser, como en su aspecto físico; más sin embargo no es suficiente con este material para realizar sus respectivos diseños, ya que se considera pertinente el indagar en ciertos referentes (imágenes, videos u otros) que vayan de la mano con el concepto planteado (Diabólico) para trabajar la estética visual tanto de personajes y escenarios. Es necesario entonces ahondar un poco más en el perfil de cada personaje para despejar las dudas que sobre estos se puedan tener, y a su vez iniciar con la etapa inicial del proceso de diseño.

Teniendo claro el perfil de cada uno, además del concepto extraído del guion, su premisa y los distintos artistas y sus obras que se relacionan con lo planteado a partir de dicha premisa. El proceso de diseño requiere de un trabajo muy cauteloso para lograr llegar a los personajes que se desean, o que se ajustan a las necesidades determinadas previamente. Siguiendo con la línea de trabajo a partir de los personajes, el desarrollo de los entornos se hará luego de tener definidos los personajes principales, debido a lo que se planteó anteriormente, donde los personajes definen en gran medida el entorno que los rodea, en cuanto al color, las formas y la cantidad de objetos. El diseño de los personajes tiene en si varias

etapas de trabajo, el diseño final y los artes terminados no se logran con el primer intento, aunque se tengan definidos los referentes a trabajar para desarrollarlos, cada artista difiere en su forma de trabajo, y cada uno les da su toque o estilo personal a los personajes. El proceso consta de varias etapas de bocetación, en donde los primeros esbozos son de alguna manera de libre interpretación por parte del artista, es una aproximación de él hacia los personajes, para luego adecuarlos a lo requerido, de manera que se unifiquen tanto su estilo como el estilo que se destila del guion. Dentro de las características que se deben tener para realizar diseño de personajes, una fundamental es la observación, la capacidad que tiene el artista para visualizar el mundo que lo rodea.

El dibujo de observación es crucial en la animación, aunque no forme parte del resultado final del proyecto cinematográfico. No se trata simplemente de representar con exactitud lo que vemos, es también un proceso de reconocimiento y asimilación. La observación es, en esencia, el proceso de aprender a mirar. Al mirar, el observador comienza a comprender la condición corpórea y material de las personas y de su entorno, y una vez que ha mirado, puede procesar la información de tres maneras:

Periodística: un registro personal

Documental: Un intento de plasmar lo observado con el mayor realismo posible

Experiencial: se concede a la persona u objeto observado una visión personalizada de los códigos y convenciones establecidos en el dibujo del arte occidental.¹²⁶

La asimilación y reconocimiento por parte del artista con respecto al entorno que lo rodea, son claves para poder llevar a cabo un proceso de diseño completo, no se debe coartar al artista en esta etapa del procedimiento, ya que de esta pueden resultar aspectos positivos y de gran aporte para el film. Es necesario a su vez que tanto el artista como el director de la película mantengan un dialogo continuo, para que intercambien ideas con respecto a estas primeras aproximaciones gráficas, aun sin un estilo definido, pueden ser simplemente trazos, líneas o cualquier forma de expresión por parte del artista (ilustrador, diseñador o encargado de la creación gráfica de los personajes). Los códigos y convenciones de un determinado contexto juegan un papel fundamental en esta etapa de observación y dibujo, en gran medida determinan la forma en que el artista percibe el mundo.

El paso a seguir a continuación de la observación, es la percepción, que está ligada directamente a la cognición. De cierto modo la “única” verdad que conocemos y sabemos es la que percibimos a través de nuestros ojos, la que cada uno interioriza de manera personal, para luego transmitirla según su propia

¹²⁶ WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. Dibujo para animación. Barcelona: Blume, 2010. p 16

visión. En este punto no hay aún un estilo concreto, sólo son aproximaciones un poco más definidas. Paul Wells en su libro *Dibujo para animación* dice que: “La percepción del artista se define por su pasado, sus conocimientos y su contexto, así como por el modo que se imagina o recuerda lo observado. El que el artista reconozca su propia percepción del objeto, más que la relativa objetividad de la observación, es el primer nivel en el proceso de abstracción para plasmar el objeto observado utilizando las convenciones establecidas en cuanto a representación realista”¹²⁷.

Durante todo el proceso de diseño de personajes, se ponen en práctica diversas técnicas o maneras de llevar a cabo el trabajo, una muy conocida es la imitación o reproducción, que en algunos casos es censurada precisamente por “copiar” lo ya existente, sin considerar que la imitación es uno de los primeros pasos en la formación de muchos artistas, que inician tomando todos los referentes que les llaman la atención, para luego reproducirlos con la mayor fidelidad posible. Incluso artistas con un estilo propio definido y con experiencia hacen uso de esta técnica, sacando el mayor provecho posible del original, y dándole su toque a partir de su forma de entender el mundo e interpretarlo. “Es inevitable que, además de los recursos gráficos, se utilicen aspectos visuales y de observación para dar forma al dibujo. Para retratar un personaje, muchas veces se necesita cierto grado de imitación. No debemos entender esta imitación como una copia, puesto que el artista siempre podrá utilizar, perfeccionar y dar nueva forma a la fuente original; la imitación puede funcionar de diferentes maneras atendiendo al estilo, la técnica, el contenido, la estructura, etc.”¹²⁸.

El uso de referencias es de gran valor, siempre y cuando el artista sepa hasta qué punto puede sacar provecho de estas sin incurrir en una copia. Es aquí cuando la capacidad de interpretación del artista toma fuerza y se hace realmente relevante. De nada sirve tener las mejores referencias ni los mejores modelos, si no se logra captar de ellos su esencia, si no se es capaz de traducirlos. Al igual que con el guion, los referentes deben ser analizados e interpretados minuciosamente, se debe saber que aspectos son fundamentales y que otros podrían ser modificados o descartados. También es importante recalcar, que la función del artista no sólo se limita a hacer lo que el diseñador de producción le indica, él también debe aportar en el proceso de diseño, no sólo acatando las indicaciones, sino dándole su estilo al diseño, agregándole elementos que no están en el guion, pero que pueden aportar y realzar las características de un determinado personaje. La relación entre el artista y el diseñador de producción debe ser armoniosa, deben

¹²⁷ *Ibíd.*, P. 22.

¹²⁸ *Ibíd.*, P. 37

trabajar de manera mancomunada, y el artista debe tener el criterio suficiente para emitir juicios sobre los personajes, los escenarios y los demás elementos que hacen parte de la historia.

La interpretación a través del dibujo es un claro indicador del grado de comprensión de la forma por parte del artista. En el dibujo, el artista inevitablemente reflejará cualquier objeto a través de su mirada. Este reflejo se basa, por tanto, en la visión del artista, en su experiencia y en el deseo que tenga de plasmar el objeto, para destacar algún aspecto de la forma, reinventarla o utilizarla con algún propósito simbólico o metafórico. En animación es útil a veces recordar la variedad con que se han interpretado ciertos animales; esas características denotan intenciones diferentes por parte del animador. El gato Félix es muy distinto Tom o a Fritz; Deputy Dawg no tiene nada que ver con Scooby Doo o con Gromit...

Por lo tanto, la interpretación es, en esencia, un punto de vista: una manera de entender algo y también de representarlo. Desde los primeros bocetos de un proyecto de animación, pasando por los story boards y las hojas de modelos hasta llegar al dibujo final de la película, quedará reflejada la visión particular del artista, así como sus prioridades y su estilo visual. La interpretación está muy relacionada con las preocupaciones estéticas y con el deseo de hacer resaltar algo en particular¹²⁹.

En el proceso de diseño de los personajes o de los escenarios la observación, la percepción, la memoria, la interpretación, la imitación y finalmente la experiencia del artista, son algunos de los elementos que deben ser tenidos en cuenta al momento de emprender un nuevo diseño, considerando que cada uno de ellos es importante, y de cierto modo se articulan unos con otros, permitiendo que a medida que se empleen, se enriquezca el proceso con nuevas variantes que van surgiendo con el transcurrir del trabajo.

Un elemento que se tuvo en cuenta para el desarrollo de los personajes, de manera puntual los rostros, fue la elaboración de esculturas, que permitieran visualizar el posible aspecto que tendría cada personaje, considerando que a partir de estos modelos se percibe el volumen y se facilita la interpretación de los rasgos que dan la personalidad y definen a un actor determinado, además permite a los ilustradores tener una idea clara de lo que deben plasmar en su trabajo. Varios estudios dedicados a la producción de películas de animación emplean esta herramienta para mejorar y potenciar el trabajo de sus artistas, tanto en dibujo como en modelado 3D. Un ejemplo de este trabajo se puede apreciar en el arte de la película Tangled, en la que se realizaron diversas esculturas de sus personajes principales.

¹²⁹ Ibíd., P. 31

Figura 28. Tangled concept art



Fuente: Jasson. Tangled Concept Art and Character Art [en línea]. 2013 [consultado 20 de Febrero de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.cgmeetup.net/home/art/tangled-concept-art-and-character-art/>

Considerando todos los elementos y referentes mencionados anteriormente, se puede dar inicio al paso o etapa final del proceso metodológico, que podría denominarse como la entrega de los diseños finales, para este punto del proceso, si se ha seguido de manera disciplinada los pasos indicados, el diseñador de producción, deberá tener prácticamente finiquitado su trabajo, no se puede asegurar que la labor esté culminada en un 100% debido a que en este tipo de producciones se pueden presentar ajustes o modificaciones de último momento, lo importante en todo caso es que este tipo de cambios sean peticiones expresas del director de la película y no tengan que realizarse por errores u omisiones del diseñador de producción.

(Ver anexo H. Tabla referentes personajes)

(Ver anexo I. Ilustraciones)

5.2. MARCO CONCEPTUAL

Animación: Es un proceso utilizado para dar sensación de movimiento a objetos, dibujos, imágenes inanimados. Existen diferentes técnicas de animación e incluso se pueden mezclar imágenes animadas con videos de personajes reales.

Celuloides: Son hojas de plástico flexible transparente, sobre las cuales el animador dibujaba los cuadros individuales de las imágenes. Estos les permiten ilustrar las partes de la imagen que se mueven mientras se usa aún el mismo fondo para cada toma, ahorrando una cantidad considerable de tiempo y dinero.

CGI: La sigla proviene del inglés y significa imágenes generadas por computador (Computer Generated Images)

Composición: En el contexto del presente proyecto se entenderá composición, como la forma de disposición de los elementos constituyentes de una producción animada, tanto en la organización de personajes, fondos y demás, como también en el montaje cinematográfico.

Cortometraje: Es una producción audio visual o cinematográfica cuyo rango de duración no supera los 30 minutos.

Entintado: Es un proceso del dibujo, generalmente usado en las historietas, en el cual se realiza el paso a blanco y negro de una página previamente realizada por los dibujantes, con el fin de tener una imagen limpia. En el entintado no simplemente se calca, sino que también se añaden detalles que no se pudieron apreciar en el dibujo final.

Film: Término del inglés que traduce película, y que es una narración cinematográfica audiovisual realizada a través de una secuencia de imágenes, que puede ser con o sin sonido.

Fotograma: Son cada una de las imágenes individuales, capturadas por impresión, medio digital o análogo. En inglés se representa de manera abreviada FPS (Frames per second). Dependiendo del medio para el que se usen la cantidad de fotogramas pueden variar, por ejemplo en el cine se usan 24 fotogramas por segundo, en cambio en la televisión norteamericana la norma indica 29,97 fotogramas por segundo.

Largometraje: Se considera como largometraje a una película cuya duración sea igual o supere los 60 minutos.

Ordenadores: En el contexto del presente proyecto, se entenderá por ordenadores, a los computadores con que se realizaban las producciones animadas.

Píxel: El píxel es la menor unidad de medida homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

Rayado: Es técnica de animación que consiste en rayar, o colorear directamente sobre la película (Rollo). Algunos artistas también intervenían la película pegando cosas sobre ella.

Rigging: Proceso por el que se construye un esqueleto con sus cadenas de huesos para que funcionen según nuestras necesidades. Este puede ser un proceso muy simple o un trabajo bastante complejo, no sólo porque haya multitud de cadenas sino porque esas cadenas pueden llevar implícitas muchas restricciones.

Stop motion: Es una técnica de animación que consiste en simular el movimiento de objetos estáticos, por medio de una secuencia de imágenes fijas sucesivas

Storyboard: Son una secuencia de imágenes ubicadas en viñetas que narran de manera ordenada una historia. En un storyboard se encuentran también

2D: Sigla que significa dos dimensiones. Estas dos dimensiones son la longitud y el ancho y entre ambas conforman un plano, carente de profundidad real.

3D: Sigla que significa tres dimensiones. Estas tres dimensiones son la longitud, el ancho y la profundidad. Aquí se tratan las formas y materiales tangibles en un espacio real o simulado.

6. METODOLOGÍA

La metodología empleada en este proyecto de investigación, se segmentará en dos momentos claves, teniendo en la primer parte una etapa teórica, en la que se realizará toda la documentación tanto de tipo histórica y gráfica pertinente para el desarrollo de la segunda etapa, que es de tipo práctica, en esta parte se iniciará con la elaboración de las piezas (metodología de diseño de producción aplicado a manera de ejemplo de “El padre, el hijo y el espíritu santo”).

Según Munari¹³⁰ el método proyectual consiste en una serie de operaciones secuenciales necesarias, dispuestas en un orden lógico y coherente que permitan obtener un máximo resultado con un mínimo esfuerzo. En el campo del diseño al igual que en otros campos no es correcto proyectar sin un método previamente definido, pensar de forma artística buscando una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar. Munari también recalca que los problemas sobre los que se realiza un trabajo de actividad proyectual pueden ser detectados por el diseñador y propuestos a la industria o viceversa. La definición de este problema permitirá trazar los límites sobre los que trabajará el proyectista. Antes de la elaboración de las piezas o cualquier tipo de producto Munari pone en consideración la bocetación y los dibujos, teniendo en cuenta que durante el proceso proyectual el diseñador utiliza distintos tipos de dibujos, desde el simple boceto para fijar una idea útil para la proyección, hasta los dibujos constructivos, los alzados, las axonometrías, el dibujo despiezado, los fotomontajes y otros. Los bocetos no deben ser subestimados bajo ninguna circunstancia en el desarrollo de un proyecto, ya que son estos en principio los que sirven para comunicar una forma o una función o bien para dar instrucciones durante la realización de los modelos o de los detalles constructivos.

La metodología planteada por Bruno Munari, será empleada durante el desarrollo del presente proyecto, debido a que esta se adecua a las necesidades del mismo, dado que en su estructura plantea unas fases de trabajo que permiten la recopilación de información de amplia manera, además de todo un proceso de depuración de datos entre otros. Los pasos planteados por Munari son: Problema,

¹³⁰ MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, SA. 1983. p. 18-37-40-65

Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales tecnología, experimentación, modelos, verificación, y finalmente la solución.

6.1. TIPO DE ESTUDIO Y DISEÑO GENERAL.

El presente proyecto tiene como finalidad el planteamiento de un método para el desarrollo de diseño de producción aplicado a producciones fílmicas de animación en el contexto nacional (Colombia). El tipo de estudio se encuentra ubicado en la investigación de carácter descriptivo de tipo aplicada, ya que la información recolectada durante la primera etapa del proyecto, se aplicará a modo de ejemplo en la futura película de animación (El padre, hijo y espíritu santo) en la elaboración de bocetos, diseño de personajes y escenarios. La información a recolectar son datos de tipo histórico que hablen acerca del diseño de producción la dirección de arte, el arte conceptual, enfocado principalmente al campo de la animación y metodología en diseño.

6.2. PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN.

La técnica de recolección de información que se empleará es la de análisis de documentos, debido a que se acudirá a los medios impresos (libros principalmente) Internet, videos y otros medios que faciliten la recopilación de datos con respecto a los temas que se tratan en este proyecto.

7. ENTREVISTAS

7.1. ENTREVISTA 1

Realizada a Andrés Barrientos, director guionista e ilustrador de cine de animación colombiano. Bogotá D.C., 11 de mayo de 2013.

¿Qué tan conocido es el Rol del diseñador de producción en nuestro país?

Nadie tiene ni idea. En Colombia no tienen ni idea, tanto que en las convocatorias te piden por ejemplo: Diseño de producción que contemple, cronograma, presupuestos. Es un tema que no se conoce y al parecer les cuesta entender que existe. Tenemos que enseñarle a la gente, ya que tú sabes, sigue compartiendo la información, Juan Manuel lo está haciendo, yo lo estoy haciendo. Yo les he explicado a varios directores de arte de largometrajes, todo lo que implica el diseño de producción, y están empezando a entender, se está regando la ola, lento pero ahí va. Un artista conceptual tiene que entender que está haciendo, no solo es porque se vea "cool", debe entender que hay un argumento detrás de todo, que todo tiene que ver con la narrativa de la película.

¿Cómo se abordó el proceso de diseño de producción del cortometraje "En Agosto"?

Actualmente estoy realizando un proyecto donde yo soy el diseñador de producción, más me encuentro asesorado por un amigo que conoce del tema y es quien me guía en el proceso. Para el diseño de "En Agosto" se podría decir que realice las veces de diseñador de producción, y contrate a un ilustrador quien se encargó del diseño de los personajes. Teníamos varios diseños de cómo podrían verse los personajes en el futuro, realizamos análisis prospectivos del futuro, buscamos varios referentes, y teníamos un referente para cada cosa en específico.

También teníamos una biblioteca de aproximadamente 30 libros en donde buscábamos referentes en documentos, veíamos imágenes de Bogotá de los 40s. En la película teníamos por ejemplo casas del 48 pero el palacio de justicia que aparece es del 86, jugábamos de cierta manera con la memoria y el tiempo. Esa clase de referentes son muy sutiles. (Hay algunas personas que ese percatan

tomábamos fotografías del centro de la ciudad a varios referentes que se encontraban allí, para ver cómo eran las edificaciones de esa época, tomábamos texturas y luego redibujábamos. Usábamos diferentes sociales y culturales de la época y jugábamos con ellas, no tenían que ser necesariamente correctas históricamente, porque es la memoria del personaje principal, se supone que es el 48 pero hay imágenes de candidatos políticos del 42, pero está bien, es la memoria y el tiempo. Había referentes para absolutamente todo. Usaba texturas reales, otras las pintaba.

¿Hubo alguna fuente de inspiración artística que incidiera en el diseño del cortometraje?

Mucho, hay cosas que tienen que ver con Dore muy sutiles, y cosa que tienen que ver con Rembrandt para entender un poco la iluminación. Me inspira de él una serie de grabados que vi, en la forma como trabajaba la luz, de como hacía los agua tintas y agua fuertes, donde el proceso de iluminación se da sólo con una vela, y cada vez se va oscureciendo más a medida que se aleja de la fuente de luz, no teniendo miedo a la oscuridad, que se vea tan oscuro como tenga que verse. El detalle igualmente se aprecia. Pensaba también en el trabajo de Dore, en el trabajo de William Turner, sus procesos, su paleta de color. Y no sólo son referentes artísticos, también lo que me rodea, lo que veía en la calle, referentes musicales que me inspiraban en la parte visual entre muchos otros.

En cuanto al manejo de juegos simbólicos, ¿se tuvieron estos en cuenta para el desarrollo del cortometraje?

Todo el tiempo tenía en cuenta los juegos simbólicos. Por ejemplo: Un indígena del pasado indica en la película que el día que el jaguar aparezca es el día del jainoque, el día de la inundación. Hay un fragmento de la película donde puedes apreciar el jaguar, también hay un reloj, representa el fin del mundo, tiene la simbología de los círculos del fin del mundo que utilizan los judíos por ejemplo. Y el personaje que se encuentra encima del reloj es Santa Bárbara, me base en una escultura de Bernini para dibujarla. Ella generalmente está sosteniendo una torre con 3 ventanas. Esto se debe a que su padre la encerró en una torre porque no quería que ella fuese creyente, y ella en la torre construye 3 ventanas en honor a la santísima trinidad. Su padre posteriormente la sacó de la torre y acabó con su vida decapitándola, y según las parábolas Dios envió un rayo y le quito la vida al padre, y desde aquel momento ella se convirtió en la diosa de los rayos, relámpagos y truenos, y también de la guerra porque en la conquista a los cañones les llamaban troneras en honor a santa Bárbara. Y los esclavos a su vez, le rezaban a santa Bárbara, no porque creyeran en ella sino porque les parecía igual que rezarle al Dios Shangó, ya que este también es considerado el Dios de

los truenos, lo rayos. En la película empezamos ahondar en el sincretismo religioso con los indígenas, con santa Bárbara ya que encontramos una gran cantidad de paralelos mientras estábamos desarrollando el guion, Debido a que tiene mucho que ver con la lluvia. En el corto también se encuentra realizado el edificio que representa la torre de la santísima trinidad de santa Bárbara.

Figura 29. Fragmento cortometraje En Agosto



Fuente: Producción: Día-Fragma, Fábrica de Películas & Oruga Animation Studios. Dirección: Andrés Barrientos & Carlos Andrés Reyes.

Otro ejemplo se puede apreciar cuando el personaje principal está junto a la ventana, allí se puede apreciar en las cortinas cómo las olas se van moviendo lentamente y confirman de cierta manera que la inundación si llegará. Para realizar esa ola me inspire en la gran ola de Kanagawa, que es como una gran ola que se avecina, y de hecho la ola no quedó dibujada como yo quería, resultó siendo algo más abstracto. De este tipo de cosas uno se va inspirando y comienza a hilvanar visualmente y conceptualmente, y así la gente no lo sepa, pero para mí es un camino del diseño de producción desde la simbología.



¿Se deben emplear estos juegos simbólicos a lo largo de toda la película?

No desde luego que aspectos muy puntuales, y eso que esta película está muy cargada de contenido simbólico. La estética general del film en si ya genera un simbolismo visual. Por ejemplo recreamos la cafetería la Florida, que es la cafetería más antigua de Bogotá que sigue en pie. Y por ejemplo algunas personas reconocen la cafetería cuando ven la película, y de alguna u otra manera eso también tiene su simbolismo

Figura 30. Fragmento cortometraje En Agosto



Fuente: Producción: Día-Fragma, Fábrica de Películas & Oruga Animation Studios. Dirección: Andrés Barrientos & Carlos Andrés Reyes.

¿Todas las simbologías que se aprecian en la película fueron planeadas con anticipación?

Desde el comienzo se planearon la mayoría de simbolismos, pero como en todo proceso artístico tú vas trabajando y van apareciendo nuevas ideas, aunque a veces no puedan realizarse, porque ya no hay tiempo, o dinero o simplemente ya hay cansancio por todo el trabajo realizado como para entrar a modificarlo.

¿Qué tan importante es que la gente entienda todo estos simbolismos?

Está bien, no hay problema si la gente entiende o no entiende. Esta película por ejemplo, que sabemos que es tan extraordinariamente extraña en narrativa, puesto que no era una narrativa tradicional, y aun así estamos cumpliendo con muchos pasos de la narrativa tradicional. Y hay gente que si las logra captar (las simbologías), fue muy emocionante ver durante los primeros meses de la película y aun durante el primer año, que me seguían llegando correos, habían blogs donde la gente estaba discutiendo conceptualmente de la simbología de la película en Serbia, en Corea, Estados Unidos, Argentina y era fascinante. En la película también por citar otro ejemplo se anuncia de manera muy sutil quien será el asesino, que finalmente termina siendo el poste de la luz. Pero antes de que eso ocurra se puede observar por medio de ciertos planos cómo el poste entrará a jugar un papel determinante en la película. Finalmente si las personas no logran entender estas simbologías no importa, igual son esas mismas simbologías las que ayudan a construir la historia, a dar vida a la atmósfera narrativa.

Figura 31. Fragmento cortometraje En Agosto



Fuente: Producción: Día-Fragma, Fábrica de Películas & Oruga Animation Studios. Dirección: Andrés Barrientos & Carlos Andrés Reyes.

¿Qué tan influyente es el factor económico en el proceso de diseño para una película de animación?

Influye para todo, para cualquier proyecto en particular. Hace algunos años estuve en un taller en Sundance en los Ángeles, y algunos directores reconocidos de hollywood nos decían, ustedes no van a vivir del cine ya, sáquense esa idea de la cabeza, uno empieza a vivir del cine después del tercer o cuarto largometraje. Estamos en un medio donde nos toca "guerreárnosla" todo es a punta de presupuestos chiquitos, a punta de favores. Toca entregarse con todo, haya o no haya plata. Por ejemplo en esta película tenía plata para pagarles a los artistas unos "pesitos", pero por el trabajo que hicieron no les pague ni la décima parte de lo que merecían. Pero el cine lo hacemos porque tenemos un sueño, independiente de la plata, y hay personas que creen y se suman a ese sueño, aunque claro está que también hay quien lo hace por dinero, y no está mal finalmente cobran por su trabajo. Pero a veces estas personas son las primeras en abandonar un proyecto que no tiene un gran presupuesto. En cine siempre hablamos de que se hacen las cosas con la mitad o a la tercera parte de lo que cuesta en televisión. La plata incide, pero no es lo más importante cuando estás haciendo un proyecto tan grande e independientemente. Te puedo citar un ejemplo claro de esto: Christopher Nolan realizó su primera película Following durante un año rodando los fines de semana. Como te dije anteriormente la plata no es en esencia el factor determinante para hacer las cosas, influye claro que sí, pero nada más.

¿Llegarías a prescindir de algún proceso de diseño por factores económicos?

No tiene nada que ver, el diseño tiene que hacerse en su totalidad, de planimetrías, diseño de producción, de bocetos de cómo se va a ver la película, paletas de color, realizar el proceso, y no es cuestión de dinero, se hace porque se debe hacer. Los casos en los que se saltan ese proceso te diría que 9 de cada 10 salen mal. Yo soy un partidario del diseño, y no tiene que ver con la plata, tiene que ver con ser riguroso. Yo entiendo lo que implica la improvisación, el lanzarse a hacer sin tanto ensayo, cuando el ensayo lo tienes en la sangre, cuando la gente ha trabajado durante años para llegar a un objetivo, cuando se logra que el proceso sea de uno. Mi experiencia por ejemplo son 22 o 23 años desde que empecé a dibujar, y no los 12 años que llevo en el campo laboral, porque la experiencia vale el arte, el tiempo que le ha dedicado al arte. Hay gente que se larga muy afanada sin proceso y sin rigor y las cosas suelen quedar mal. Yo soy partidario de que hay que hacer todo bien, para poder llegar a una producción que rinda que fluya que no se pierda plata en rodaje, que no se pierda plata en trabajo de animación. Pues se hace un riguroso proceso de pre producción. Un trabajo bien hecho va evolucionando. Jamás prescindiría de procesos por falta de plata, antes entre menos plata más procesos para asegurar el éxito.

7.2. ENTREVISTA 2

Realizada a Juan Carlos Concha, Animador e ilustrador de cine de animación colombiano. Barcelona., 06 de junio de 2013

¿Es conocido el Rol del diseñador de producción en España, o a nivel Europeo?

Si es conocido. Que si se utiliza o no, es otro tema.

Según su criterio ¿Qué cualidades debe tener un diseñador de producción?

Visión y representación del espacio, en dibujo y en volumen. Dibujo. Comprensión del color, textura, forma, luz...

¿Cómo se abordó el proceso de diseño de producción del largometraje "Chico y Rita"?

No estuve en el proceso de diseño de producción de esta película. Por lo que se y se puede ver en el making of, todo parte de la visión particular de Mariscal. Así que en este caso él es el centro de todos los criterios estéticos del film.

En las producciones que he participado ha habido de todo. La figura de diseñador de producción no está muy definida. Casi siempre se parte de un equipo de diseñadores y un director artístico a la cabeza, que no es exactamente un diseñador de producción.

¿Hubo alguna fuente de inspiración artística que incidiera en el diseño del largometraje?

Javier Mariscal

Figura 32. Portada cómic Chico y Rita



Fuentes: Proyecto: Cómic Chico y Rita [en línea].Barcelona: Estudio Mariscal [consultado 05 de Mayo de 2014]. Disponible en internet: <http://www.mariscal.com/es/proyectos/71/CoMIC-CHICO-RITA>

¿Hay alguna (s) ventaja o desventaja (s) en realizar producciones animadas de manera independiente?

Hay. Algunas producciones no son posibles. Tienes que definir más claro lo de independiente. No es lo mismo aquí que en el cine internacional o norteamericano.

Autofinanciados hay pocos y NO Independientes... ninguno, es decir que independientes de apoyo estatal es difícil, pero con ese apoyo no se resuelve la película así que hay que buscar apoyos varios, privados e independientes...

¿Qué tan influyente es el factor económico en el proceso de diseño para una película de animación?

Pues lo es como para el resto del proyecto. Puedes avanzar con pocos recursos, pero también se puede hacer toda la película si no hay opciones.

¿Llegarías a prescindir de algún proceso de diseño por factores económicos?

¿Si no diseñas que animas? O ¿qué cuentas? Depende de que estés pensando exactamente. Los diseños son para tener el material necesario para contar la película. Que hagas menos diseños, menos personajes, menos decorados puede ser.

¿El contar con varios departamentos de diseño o producción (compañías tipo pixar y otras) te asegura el éxito de un proyecto?

No.

7.3. ENTREVISTA 3

Realizada a Oscar Andrade, Realizador de Cine y Televisión colombiano. Bogotá D.C., 22 de julio de 2013

¿Es conocido el rol del diseñador de producción en Colombia? ¿Se utiliza en las producciones de animación?

Desconozco como es la producción de imagen real, así que no podría decir si existe el cargo de diseñadores de producción. En el caso de animación donde la planeación es fundamental, si existe un diseño de producción. En inglés existe la palabra "pipeline" que se refiere precisamente a esta labor, la cual comprende esencialmente definir el software a utilizar para la producción, los cargos que se deben asignar a cada trabajador, los tipos de archivos que se van a utilizar así como los cronogramas, piezas asignadas a cada trabajador (mediante desgloses de producción) y flujos de entrega y revisión que se presenta entre los cargos que conforman el equipo de trabajo. Esta labor normalmente está coordinada por un director técnico o "technical director".

De conocer la función. Según su criterio ¿Qué cualidades debe tener un diseñador de producción?

Depende del tamaño de la producción es diferente. En producciones pequeñas (un corto, un video institucional) en las cuales no se ocupen más de 10 personas no es normal que haya una persona especializada para hacerlo. Un buen diseñador de producción debe conocer idealmente todos los procesos, desde el guion hasta la postproducción y sobre todo debe conocer del hardware y software que está disponible en el mercado para utilizar el que más convenga y agilice el trabajo requerido. Esta labor mezcla conocimiento artístico con conocimiento administrativo y técnico, así que es bastante especializado. En mi experiencia en Colombia es difícil que haya un cargo especializado en esta labor, pero si hace mucha falta, así que debe asumirlo el productor o el asistente de producción o dirección.

¿Cuáles son los principales limitantes para la realización de cortos o largometrajes de animación en Colombia?

Dinero. Las convocatorias del FDC han cambiado por completo el panorama de la producción en Colombia, porque ahora por lo menos se están premiando proyectos y producción de largometrajes animados. Hay que buscar también

dinero afuera o hacer coproducciones que permitan tener presupuestos más adecuados. En cortometrajes hace mucho que la producción está apoyada por varias convocatorias, también en el FDC y en los programas de la alcaldía (Gilberto Alzate Avendaño). Eso sí, la otra limitación importante es no tener donde mostrar los largos o cortos que se hacen. Aunque la ley de cine los favorece a ambos, el criterio de los exhibidores (Cinecolombia, Procinal, Royal Films) no los favorece, porque para ellos el cine colombiano no es prioridad en ningún caso.

¿Llegaría a prescindir de algún proceso de diseño por factores económicos?

Claro, todos los procesos se disminuyen de acuerdo al proyecto. Como le decía antes, la planeación para un cortometraje o un video institucional es mínima y en ese caso el diseño de producción se reduce mucho, porque los flujos de trabajo se resuelven con la simple conversación de 2 o 3 personas en su lugar de trabajo. Aunque existen cortometrajes complejos que los pueden ameritar.

¿El contar con varios departamentos de diseño o producción (compañías tipo pixar y otras) asegura el éxito de un proyecto?

Si es grande la producción seguramente se necesitaran diseños de producción por cada departamento (modelado, rigging, animación, etc.). En Colombia no se han hecho producciones tan grandes que lo requieran, de hecho es recomendable no excederse en las labores de diseño si el equipo es pequeño porque puede incluso entorpecer la producción. Por otro lado, no hay nada técnico que asegure totalmente el éxito, para mí el éxito está basado sobre todo en el guion, la puesta en escena, en general las decisiones artísticas. El trabajo de producción es como la labor de un ama de casa: si funciona no se ve, pero si no funciona, un buen proyecto se puede desperdiciar porque simplemente no se cumplen las metas.

De acuerdo con su experiencia ¿Hay alguna (s) ventaja o desventaja (s) en realizar producciones animadas de manera independiente?

Si claro, los independientes son muy importantes porque renuevan el mercado, porque se arriesgan a cosas que las empresas no pueden hacerlo. Tanto a nivel creativo como técnico, muchas veces los independientes inventan personajes, historias o técnicas que superan de manera inteligente las restricciones presupuestales.

7.4. CONCLUSIONES ENTREVISTAS

- De acuerdo a la información brindada por los tres entrevistados, se puede concluir que la figura del diseñador de producción a nivel nacional es desconocida, o bien reemplazada por quien vendría a ser el director de arte.
- En relación a las cualidades que debe tener un buen diseñador de producción, se concluye que este debe ser un visionario, con un total conocimiento de los procesos de diseño en los que se vea involucrado.
- A nivel nacional tampoco se puede hablar de una industria dedicada a la producción del films de animación, hasta el momento los contenidos de animación son generados en su mayoría por independientes que se aventuran, buscando patrocinios tanto privados como estatales para poder financiar sus producciones.
- Con respecto a los procesos de diseño y el presupuesto, se da prioridad al diseño, tratando de que este no es vea perjudicado por el factor económico, puesto que es el diseño el que finalmente dará origen a la animación, se debe tener claro que hay unos límites, pero el diseño deberá primar si se pretende obtener un producto de calidad.
- Finalmente se concluye que tener un departamento grande de diseño no asegura el éxito de una producción, en tanto que este deber ser medido según la extensión del film, y por supuesto considerando que lo más importante es la ejecución, por encima de la cantidad. Sólo hay que disponer de los elementos más capacitados.

8. RECURSOS

8.1. TALENTO HUMANO

El director del proyecto será el docente Juan Manuel Acuña, quien se encargará de la asesoría en todos los aspectos relacionados con el trabajo de producción gráfica y teórica. Si el proyecto lo requiere, se acudirá a otros asesores externos que permitan esclarecer dudas que se presenten en un momento dado.

8.2. RECURSOS FINANCIEROS

	Valor		Total
	Valor unitario	Cantidad	
Bibliografía			
Libros	100.000	3	300.000
Fotocopias	200	450	90.000
Otros	50.000		50.000
Viajes y viáticos			
Pasajes	1600	50	80.000
Viáticos	400.000	1	400.000
Seguros	60.000	4	240.000
Documento final			
Impresión	60.000	2	120.000
Empastes	20.000	1	20.000
Otros	70.000	1	70.000
Total			1.975.000

8.3 RECURSOS INSTITUCIONALES

De la universidad Autónoma de Occidente es indispensable el uso de sus equipos aptos para el trabajo en 3D. (I Mac) El software a utilizar será Maya de Autodesk, también se hará uso de las tablas graficadoras Wacom. También se utilizarán los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, para realizar ilustraciones.

9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En el siguiente cronograma se especifican los pasos que tendrá el proceso de desarrollo del proyecto.

CRONOLOGÍA DE ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO MESES											
TAREAS	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Determinación del objeto de estudio												
Fundamentación teórica y metodológica												
Planificación del trabajo												
Recolección de datos y trabajo de campo												
Tratamiento y análisis de los datos												
Elaboración de bocetos e ilustraciones												
Redacción y presentación del trabajo												
Aprobación												

10. CONCLUSIONES

- Se concluye que el presente proyecto permitirá a partir del planteamiento metodológico generado, explorar y ejercer el rol de diseñador de producción, en proyectos futuros de animación en Colombia, además de fomentar el estudio del diseño de producción (pensado o proyectado) como un paso o “herramienta” primordial, en pro de cualquier desarrollo cinematográfico.
- Se concluye que no hay un método específico (universal) para ejercer el rol de diseñador de producción, más si hay “métodos” o formas de trabajo particulares que cada persona o productora ejecutan según sus necesidades en cuanto a diseño
- Se concluye que generar una metodología para ejercer el rol de diseñador de producción, optimizará el trabajo en el futuro desarrollo de una animación nacional (colombiana) en tanto que se contará con una guía o “carta de navegación” en cuanto a los aspectos más relevantes que deben considerarse al momento de iniciar con las etapas de diseño.
- Se concluye que el planteamiento metodológico generado en este proyecto y aplicado a manera de ejemplo a la película “El padre, hijo y espíritu santo” es funcional, puesto que se demuestra mediante los diseños generados y la investigación recopilada, que es posible lograr unidad gráfica en función de un guion en particular, guardando total fidelidad a la historia.

BIBLIOGRAFÍA

AMIDI, Amid. *Cartoon Modern: Style and design in fifties animation*. San Francisco: Chronicle Books. 2006.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons, 110 años de cine de animación*. Madrid, Ocho y Medio. 2003.

CABANNE, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1972.

CALVO IVANOVIC, Ingrid. *Semiótica del color* [en línea]. [Consultado 16 de Mayo de 2013]. Disponible en Internet: <http://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/semiotica-del-color/>

CAMACHO ARBELAEZ, Carlos. *El arte colonial en Colombia. Arquitectura, escultura, pintura, mobiliario, orfebrería*. Bogotá: Ediciones Sol y Luna. 1968.

CARDONA TOBÓN, Alfredo. *El Brujo y el Capitán Venganza* [en línea]. Pereira: El Diario del Otún, 2012 [consultado 14 mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.eldiario.com.co/seccion/EDICION+DOMINICAL/el-brujo-y-el-capit-n-venganza120915.html>

COSTA, Joan. *Diseñar para los ojos*. La Paz: Grupo Editorial Design, 2003.

DEFOE, Daniel. *The political history of devil as well ancient and modern in two parts*. Londres, 1726. p 15-16. [En línea] [Consultado 24 de febrero-2013]. Disponible en PDF: <http://ia600303.us.archive.org/0/items/politicalhistory1726defo/politicalhistory1726defo.pdf>

DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S A, 1976.

ECO, Umberto. Historia de la Fealdad. Barcelona: Debolsillo. 2011.

El Diablo y los Demonios en el Arte Medieval [en línea] Tempera Workshop, [Consultado 06 Febrero de 2013] Disponible en Internet:

<http://www.temperaworkshop.com/history/demons.htm>

ETTEDGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Océano Grupo Editorial. S.A. 2001.

_____. Directores de fotografía. Barcelona: Oceano Grupo Editorial, S.A.1999.

Fusionarte. Bolivar el Héroe [en línea]. Bogotá D.C: Fusiónarte. 2004[consultado 15 Septiembre de 2012]. Disponible en Internet :

http://www.fusionarte.net/html/cine_bolivar_heroe.html

FURNISS, Maureen. Art in motion: Animation aesthetics. 2 Ed. New Barnet: John Libbey. 2007.

GENÉ, Marcela. Un estereotipo de la violencia. Caricaturas de judíos en la prensa de Buenos Aires (1930-1940). 2006. p 138. [En línea] [Consultado 11 de mayo - 2014]. Disponible en PDF:
http://www.daia.org.ar/2013/uploads/documentos/11/Indice_25.pdf

GILLIAM SCOTT, Robert. Fundamentos del diseño. 13 ed. Buenos Aires: Víctor Leru S.A. 1970.

GOMBRICH, Ernst H. Historia del Arte. 5ta ed. Madrid: Alianza Forma. 1987.

GOMEZ MARTÍNEZ, Eugenio. La guerrilla liberal [en línea]. Bogotá D.C: Revista Credencial Historia edición 202, 2006 [consultado 14 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/octubre2006/querrilla.htm>

GRANADOS, S. J. Rafael M. Geografía de Colombia. Bogotá: Bibliográfica colombiana, LTDA 1964.

GREIMAS, Algirdas Julien. Semántica estructural. Investigación metodológica. Madrid: Editorial Gredos, S.A, 1987.

GROSE, Francis. Principios de la Caricatura. Buenos Aires: Katz Editores. 2011.

JACKMAN, Ann. How to bee... a production designer [en línea]. New England 2003: NewEnglandFilm [consultado 08 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

<http://www.newenglandfilm.com/news/archives/03january/pd.htm>

JASON. Tangled concept art and character art [en línea] CGMeetup 2013 [consultado 07 mayo de 2014]. Disponible en Internet :

<http://www.cgmeetup.net/home/art/tangled-concept-art-and-character-art/>

JONES, Angie. OLIFF, Jamie. Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG. United States: TEAM LinG. 2007.

KRAEMER, Enrique. SPRENGER, Jakob. El martillo de las brujas para golpear y sus herejías con poderosa maza. Traducción de Miguel Jiménez Monteserín. Madrid: Ediciones Felmar, 1976.

LYONS, JOHNS. The Wall Street journal las Américas: Los argentinos parecen resignados a sufrir una crisis económica por década [en línea]. [Consultado 06 de Mayo de 2014]. Disponible en Internet: <http://>

www.lanacion.com.ar/1666750-los-argentinos-parecen-resignados-a-sufrir-una-crisieconomica-por-decada

MOSCARDÓ GUILLÉN, José. El cine de animación: en más de 100 largometrajes. Madrid: Alianza Editorial, 1997.

MOURE, Ernesto. TELLEZ, German. Arquitectura doméstica Cartagena de Indias. Bogotá: Escala Ltda. 1995.

MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, SA. 1983.

O'HAILEY, Tina. Hybrid animation: Integrating 2d and 3d assets. Burlington: Focal Press. 2010. 281 p.

PEDRAZA, Juan Manuel. ANDRADE, Oscar. Historia de la Animación Colombiana 1926-2010 [en línea]. Bogotá D.C: Jaguar Taller Digital [consultado 07 Septiembre de 2012]. Disponible en Internet:

http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79

RAMÍREZ MUÑOZ, Diego Fernando. Arte conceptual de una producción audiovisual 3D de animación en el contexto precolombino y vampírico. Trabajo de grado Diseñador de la Comunicación Gráfica. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social, 2007.

RIZZO, Michael. Art Direction Handbook for Film. Burlington: Focal Press 2005.

TAYLOR, Richard. Enciclopedia de Técnicas de Animación. Barcelona: Acanto, 2000.

TIRADO MEJÍA, Álvaro. Colombia: Siglo y Medio de Bipartidismo [en línea]. Bogotá D.C: [consultado 09 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/colhoy/colo6.htm>

URIBE, María Victoria. Violencia y masacres en el Tolima: desde la muerte de Gaitán al Frente Nacional [en línea]. Bogotá D.C: Revista Credencial Historia edición 18, 1991 [consultado 10 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/junio1991/junio2.htm>

VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo. Arte conceptual y posconceptual. La idea cómo arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. Madrid: Publicación asociada a la Revista *Nomads. Mediterranean Perspectives*, 2013. p 3. [En línea] [Consultado 07 de mayo-2014]. Disponible en PDF:

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/37/adolfovrocca.pdf>

VILA, Santiago. La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997.

WEBSTER, Chris. Animation: The mechanics of motion. Burlington: Focal Press. 2005.

WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. 2 ed. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño, 2007.

WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. Dibujo para animación. Barcelona: Blume, 2010.

WHITE, Tony. Animation: From pencils to pixels. Burlington: Focal Press, 2006.

_____. How to make animated films: Tony White's completes masterclass on the traditional principles of animation. Burlington: Focal Press. 2009.

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño: Bi y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili, 1996.

ZAMARRIPA SALAS, Adán. Linda Seger: La psicología en la práctica del guionista. En: Revista UNAM, volumen 7 [en línea] (10 de septiembre, 2006). 2004[consultado 15 mayo de 2014]. Disponible en Internet:

http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

ZECCHETTO, Victorino. Seis semiólogos en busca de lector. Buenos Aires: La Crujía ediciones, 2005 3ª ed.

11. ANEXOS

Todos los anexos van incluidos en el CD adjunto